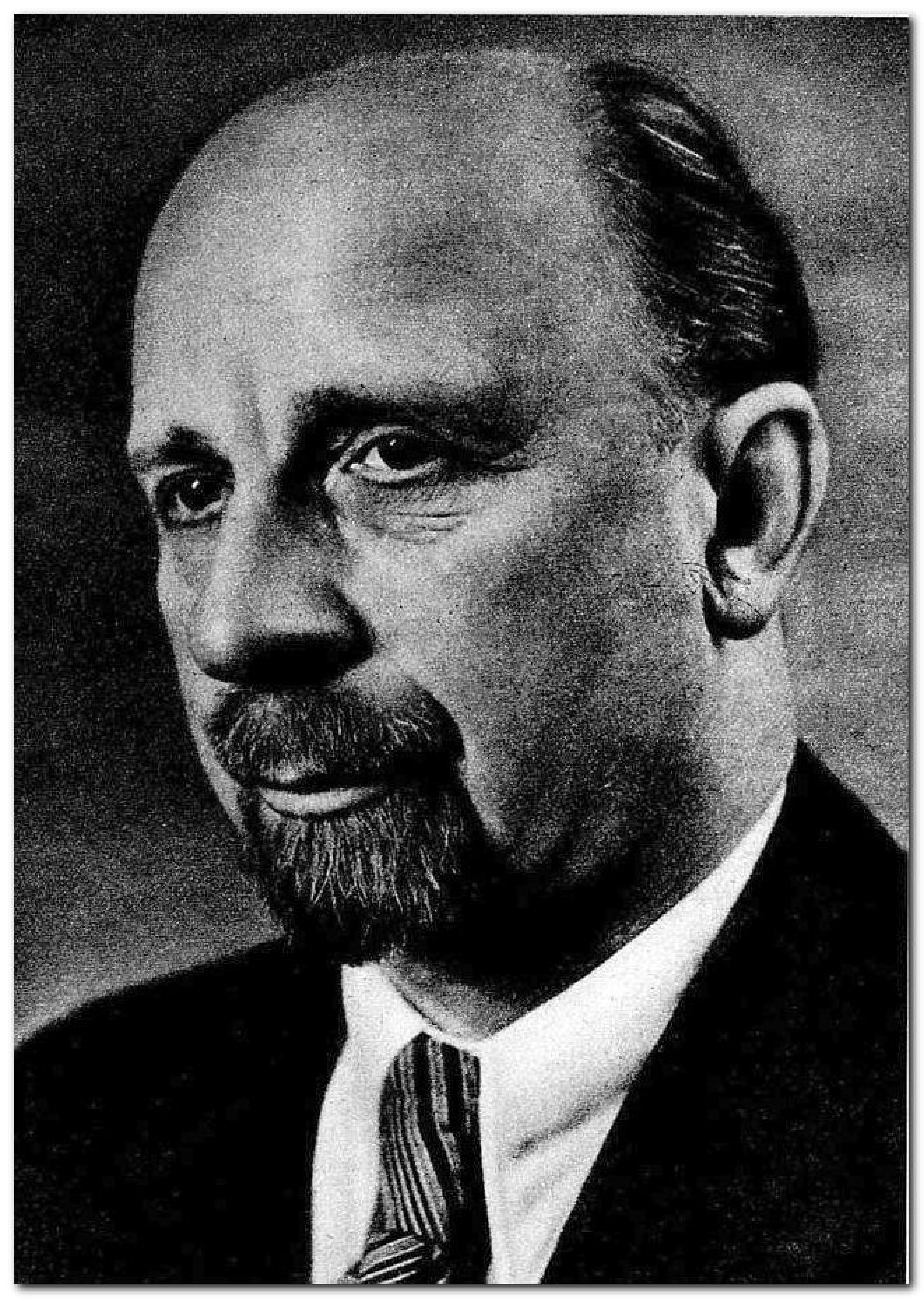

SEID BEREIT
JP
FROHE FERIENTAGE
für alle Kinder

Frohe Ferientage für alle Kinder

Eine Richtlinie
und Anleitung für Pionierleiter
und Helfer
zur Erziehungsarbeit in der Ferienzeit 1951
mit allen Jungen Pionieren
und Schülern



VERLAG NEUES LEBEN
BERLIN



Sehr geehrter Herr Walter Ulbricht!

Die Freie Deutsche Jugend beabsichtigt, in diesem Jahr, dem ersten Jahr des großen Fünfjahrplans, eine umfassende Ferienaktion für Junge Pioniere und Schüler durchzuführen. Die Lager der Jungen Pioniere und die Ferienarbeit mit allen Jungen und Mädchen sind ein wesentlicher Bestandteil der Erziehung der heranwachsenden Generation zu selbständig denkenden und verantwortungsbewußt handelnden Menschen und unterstützen damit das Erziehungsprogramm der Regierung der Deutschen Demokratischen Republik. In den Ferieneinrichtungen kommen die Jungen Pioniere und Schüler zusammen, um sich bei Spiel und Sport, bei Freude und Frohsinn zu erholen, um neue Kraft für die Erfüllung der im neuen Schuljahr vor ihnen stehenden Aufgaben zu schöpfen. Die Lager der Jungen Pioniere und die Sommereinrichtungen für Junge Pioniere und Schüler tragen dazu bei, solche Jungen und Mädchen zu erziehen, die sich durch große schöpferische Fähigkeiten, durch Initiative, Zielstrebigkeit und Tatkraft, Kameradschaftsgeist und Gemeinschaftssinn auszeichnen.

Ausgehend von der großen Bedeutung, die der Durchführung der Sommerarbeit für Junge Pioniere und Schüler zukommt, wenden wir uns mit der Bitte an Sie, sich dafür einzusetzen, daß die diesjährige Sommeraktion durch die Regierung der Deutschen Demokratischen Republik unterstützt wird, um allen Kindern frohe Ferientage zu ermöglichen. Die Einrichtungen von Pionierlagern, Sommerlagern, örtlichen Ferienlagern, Feriengemeinschaften, Ferienspielen und die Organisierung von Ferienwanderungen müßten in diesem Jahr durch entsprechende Maßnahmen der Regierung der Deutschen Demokratischen Republik und durch die Mithilfe der gesamten Bevölkerung, inbesondere durch die Arbeiterinnen und Arbeiter unserer volkseigenen Betriebe unterstützt werden. Wir schlagen vor, daß unter anderem unter der Verantwortung der volkseigenen Betriebe Pionierlager und Sommerlager eingerichtet werden, in denen besonders die Jungen Pioniere und Schüler, deren Eltern in diesen Betrieben arbeiten, ihre Ferienzeit verleben können. Gleichzeitig müßte das Ministerium für Volksbildung umfassende Maßnahmen zur Organisierung von Schulwanderungen einleiten, damit alle Jungen und Mädel im besonderen Maße während der Ferienwochen ihre Heimat kennenlernen.

Wir sind davon überzeugt, daß wir in Durchführung dieser großen Aktion, die einen Beitrag im Kampf um den Frieden darstellt, auf Ihre Unterstützung und die Unterstützung der Regierung der Deutschen Demokratischen Republik rechnen können.

Freundschaft!

ZENTRALRAT DER FREIEN DEUTSCHEN JUGEND

gez.: Erich Honecker
Vorsitzender

gez.: Margot Feist
Sekretär des Zentralrats


DIE JUGEND
KÄMPFT
FÜR DEN FRIEDEN

WALTER ULBRICHT
über die Ferienaktion der Jungen und Mädchen

Ein Brief an den Zentralrat der FDJ

Der Zentralrat der Freien Deutschen Jugend wandte sich vor kurzem an den Stellvertreter des Ministerpräsidenten mit der Bitte, die Regierung möge die vom Zentralrat der Freien Deutschen Jugend und der Leitung der Jungen Pioniere geplante Ferienaktion durch besondere Maßnahmen unterstützen.

In einem Brief an den Zentralrat der FDJ antwortete der Stellvertretende Ministerpräsident Walter Ulbricht wie folgt:

Wir stimmen vollständig mit der Auffassung des Zentralrats der Freien Deutschen Jugend überein, daß die Lager der Jungen Pioniere und die Ferienarbeit mit allen Jungen und Mädchen ein wesentlicher Bestandteil der Erziehung der heranwachsenden Generation zu selbständig denkenden und verantwortungsbewußt handelnden Menschen sind.

In Übereinstimmung mit den Vertretern der Freien Deutschen Jugend und des Freien Deutschen Gewerkschaftsbundes habe ich dem Ministerrat eine dritte Anordnung zur Durchführung des Jugendgesetzes vorgelegt. Wir sind der Meinung, daß alles getan werden muß, damit alle Kinder frohe Ferientage haben. Zu diesem Zweck sollen ein zentrales Ferienlager für Junge Pioniere und 39 Ferienlager für Junge Pioniere mit Hilfe der größten volkseigenen Betriebe organisiert werden. Für diese 40 zentralen Lager werden die notwendigen finanziellen Mittel von der Regierung der Deutschen Demokratischen Republik zur Verfügung gestellt. Um auch den Kindern der Belegschaftsangehörigen, die nicht den Organisationen der Jungen Pioniere angehören, die Teilnahme an einem Ferienlager zu ermöglichen, werden die 39 Großbetriebe verpflichtet, zusätzlich aus eigenen Mitteln oder Mitteln, die von der Belegschaft aufgebracht werden, Ferienlager für die Kinder zu schaffen.

Wir stimmen mit den Vorschlägen des Zentralrats der FDJ und des Bundesvorstandes der Freien Deutschen Gewerkschaften überein, daß darüber hinaus jeder volkseigene und gleichgestellte Betrieb unter Ausnutzung der betrieblichen Mittel und unter Mithilfe der Belegschaftsangehörigen Ferienlager für die Kinder, deren Eltern im Betrieb beschäftigt sind, organisiert. Es ist zweck-

mäßig, daß die Verantwortung für die erzieherische Arbeit die Betriebsgruppen der Freien Deutschen Jugend übernehmen, in engster Zusammenarbeit mit den Betriebsgewerkschaftsleitungen.

Außerdem ist es notwendig, daß örtliche Ferienlager geschaffen werden, an denen etwa 500 000 Kinder teilnehmen, vorwiegend Kinder von berufstätigen Eltern.

Darüber hinaus sind während der Sommerferien von den Schulen und unter Verantwortung des Klassenlehrers oder Stellvertreters mehrtägige Schulwanderungen zu organisieren, durch die sich die Kinder mit ihrer Heimat und mit der Natur vertraut machen. Für Kinder, die nicht an den genannten Veranstaltungen teilnehmen können, sollen Feriengemeinschaften gebildet, Ferienspiele organisiert, Tageswanderungen und andere Veranstaltungen durchgeführt werden.

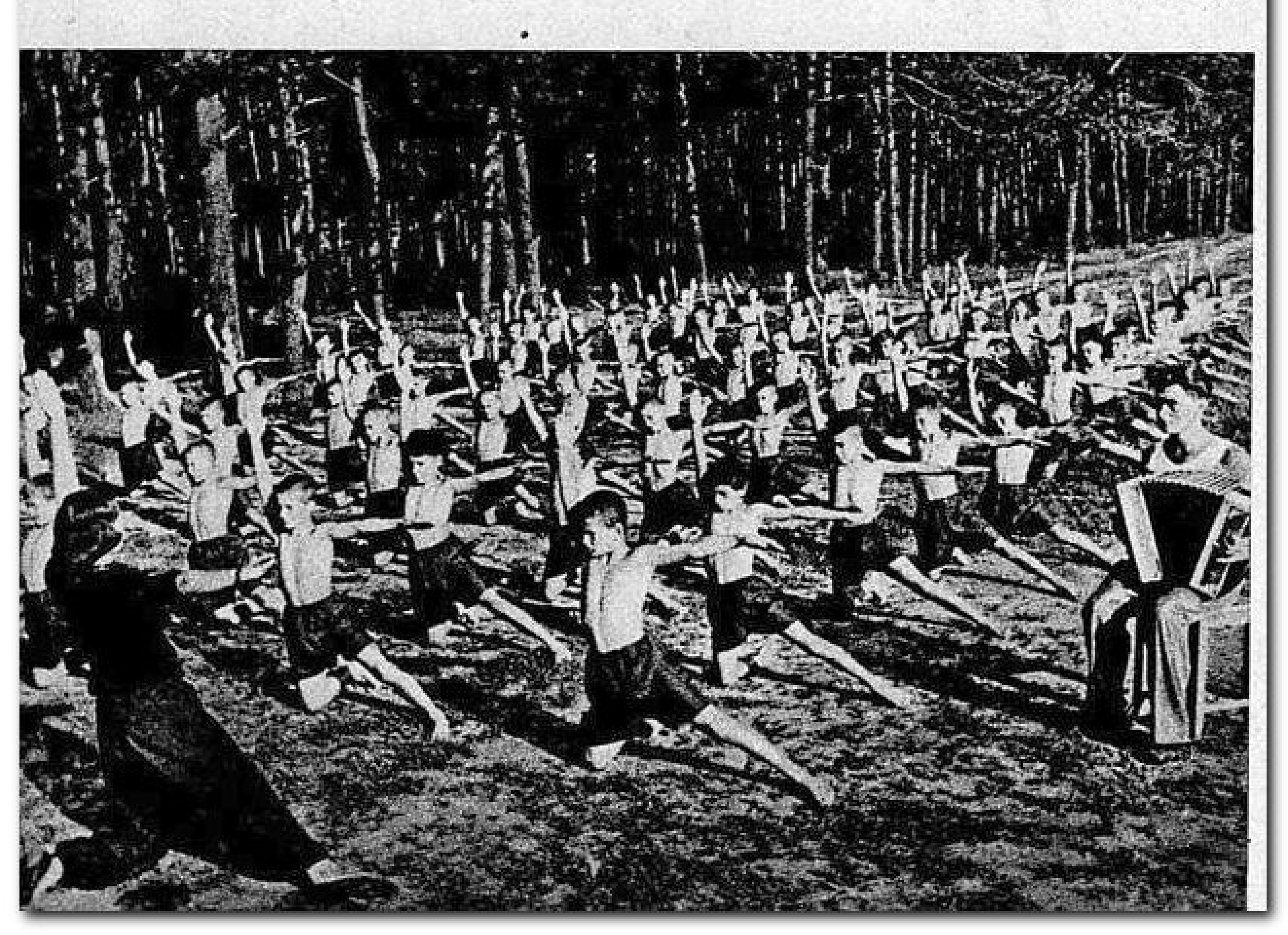
Wir sind überzeugt, daß sowohl die FDJ und die Freien Gewerkschaften sowie die Organe des Volksbildungsministeriums, die Direktionen der Betriebe und die Werktätigen in den Betrieben und Orten die Organisierung froher Ferientage für alle Kinder zu ihrer eigenen Sache machen.

Die große Ferienaktion der Freien Deutschen Jugend und der Jungen Pioniere ist ein Teil der Durchführung unseres großen Planes.

Gut lernen, aber auch Erholung und Freude in Sport, Spiel und Wandern!

Freundschaft!

WALTER ULBRICHT



III. Anordnung zur Durchführung des Gesetzes über die Teilnahme der Jugend am Aufbau der Deutschen Demokratischen Republik und die Förderung der Jugend in Schule und Beruf, bei Sport und Erholung

„Den Kindern gehört die ganze Liebe unseres Volkes und die besondere Fürsorge der Regierung." In der Deutschen Demokratischen Republik sind zahlreiche Einrichtungen zur Erziehung und Erholung unserer Kinder geschaffen worden. Auf der Grundlage des Gesetzes über die Teilnahme der Jugend am Aufbau der Deutschen Demokratischen Republik und die Förderung der Jugend in Schule und Beruf, bei Sport und Erholung und des Gesetzes über den Mutter- und Kinderschutz und die Rechte der Frau wird gemäß den Vorschlägen der Freien Deutschen Jugend an den Stellvertreter des Ministerpräsidenten in Erweiterung der bisher durchgeführten Maßnahmen folgendes angeordnet:

§ 1

Zur Erholung und Betreuung der grundschulpflichtigen Kinder sind während der Sommerferien

1. Ferienlager für Junge Pioniere,
2. Ferienlager für die Kinder von Angehörigen der volkseigenen und ihnen gleichgestellten Betriebe,
3. örtliche Ferienlager,
4. Feriengemeinschaften,
5. Ferienspiele,
6. Schulwanderungen

zu schaffen.

§ 2

Zentrale Ferienlager für Junge Pioniere sind für 90 000 Teilnehmer zu schaffen. Die erforderlichen Mittel für die Errichtung dieser Lager sind im Investitionsplan bereitgestellt. Die Verantwortung für die gesamte erzieherische Arbeit übernimmt die Freie Deutsche Jugend. Wirtschaftliche Träger dieser Ferienlager sind:

1. Der Zentralrat der Freien Deutschen Jugend für eine in Berlin-Wuhlheide zu errichtende Pionierrepublik,
2. folgende volkseigene und ihnen gleichgestellte Betriebe für je ein zu errichtendes Ferienlager:

Thüringen: Zeiß Jena, Olympia-Werk Erfurt, BMW Eisenach, Maxhütte Unterwellenborn, Kalischacht Kaiseroda SAG, Kunstfaserwerk „Wilhelm Pieck" Schwarza, IFA Nordhausen.

Sachsen: Sächsisches Kunstseidenwerk Pirna, RAW Leipzig, Fettchemie und FEWA-Werke Chemnitz, Kombinat Böhlen, Niles-Werke Chemnitz, Ostglas Weißwasser, Stahl- und Walzwerk Riesa, LOWA Bautzen, Karl-Liebknecht-Werk Zwickau-Oelsnitz.

Sachsen-Anhalt: SAG Nachterstedt, Buckau-Wolf SAG Magdeburg, SAG Krupp-Gruson Magdeburg, Elmo-Werke Wernigerode, Stickstoffwerk Piesteritz, SAG Thale, Walzwerk Hettstedt, Elektrotechnisches Kombinat Bitterfeld, Leuna-Werk „Walter Ulbricht".

Brandenburg: Deka-Reifenwerk Fürstenwalde-Süd, Stahl- und Walzwerk Hennigsdorf, Kunstseidenwerk „Friedrich Engels" Premnitz, Karl-Marx-Werk Babelsberg, Kranbau Eberswalde.

Mecklenburg: Peenewerft Wolgast, Stahlgußwerk Ückermünde, Fischverarbeitungskombinat Saßnitz, Volkswerft Stralsund, Warnow-Werft Warnemünde, Neptun-Werft Rostock.

Berlin: Siemens-Plania Lichtenberg, OSW SAG.

§ 3

Weitere Ferienlager für die Kinder ihrer Betriebsangehörigen sind zu schaffen:

1. durch die unter § 2 genannten Betriebe,
2. durch weitere volkseigene Betriebe.

Diese Lager sind aus eigener Initiative und mit eigenen Mitteln der volkseigenen und gleichgestellten Betriebe (Direktorenfonds) und der Belegschaftsangehörigen für die Kinder der Werktätigen des Betriebes einzurichten.

Die Verantwortung für die gesamte erzieherische Arbeit übernehmen die Betriebsgruppen der Freien Deutschen Jugend in engstem Zusammenwirken mit den Betriebsgewerkschaftsleitungen.

§ 4

An den örtlichen Ferienlagern nehmen vorwiegend Kinder von berufstätigen Eltern teil. Die Teilnehmer erhalten Getränke und eine warme Mittagsmahlzeit nach den für örtliche Ferienlager geltenden Normen. Die Gesamtzahl der Kinder in den örtlichen Ferienlagern wird auf 500 000 festgelegt. Sie verteilt sich wie folgt:

Sachsen	140 000
Sachsen-Anhalt	120 000
Thüringen	85 000
Brandenburg	75 000
Mecklenburg	70 000

Dem Demokratischen Magistrat von Groß-Berlin wird empfohlen, für 10 000 Kinder örtliche Ferienlager zu schaffen. Für die Teilnahme an den örtlichen Ferienlagern ist ein einmaliger Teilnehmerbeitrag von 3 DM zu erheben.

§ 5

Feriengemeinschaften werden entsprechend den Schulbezirken auf dafür besonders geeigneten Plätzen organisiert. Die Teilnehmer finden sich an jedem Wochentag vor- und nachmittags in den Feriengemeinschaften zusammen. Vorhandene Einrichtungen für sportliche Betätigung und für die Tätigkeit von Arbeitsgemeinschaften sind von den Gemeindeverwaltungen kostenlos zur Verfügung zu stellen. In den Feriengemeinschaften wird die Schulspeisung in Form von Kaltverpflegung und Getränken festgesetzt.

§ 6

Für alle Kinder sind Ferienspiele zu organisieren. Zu diesem Zweck sollen Spielnachmittage, Tageswanderungen, Badeausflüge, Kino- und Theatervorstellungen usw. stattfinden.

§ 7

Unter verantwortlicher Leitung der Klassenlehrer oder ihrer Vertreter sind während der Sommerferien von den Schulen mehrtägige Wanderungen durchzuführen, die den Kindern die Möglichkeit geben, die Natur und ihre Heimat kennen- und liebenzulernen. Für die Durchführung dieser Schulwanderungen ist das Ministerium für Volksbildung der Deutschen Demokratischen Republik verantwortlich.

§ 8

Zur Anleitung und zur Kontrolle für alle für die Vorbereitung und Durchführung der Sommerarbeit notwendigen Maßnahmen wird eine ständige Kommission gebildet. Der Kommission gehören an: die FDJ, der FDGB, die Gewerkschaft der Lehrer und Erzieher, der Demokratische Frauenbund Deutschlands, der Sportausschuß, die Volkssolidarität, das Ministerium für Volksbildung, das Ministerium für Handel und Versorgung, das Ministerium des Innern, das Ministerium für Gesundheitswesen, das Staatssekretariat für Materialversorgung und das Ministerium der Finanzen. Die Leitung der Kommission obliegt dem Amt für Jugendfragen und Leibesübungen beim Stellvertreter des Ministerpräsidenten. Alle organisatorischen Maßnahmen zur Vorbereitung und Durchführung der örtlichen Ferienlager, Feriengemeinschaften und Ferienspiele übernimmt nach den Weisungen der obengenannten Kommission das Ministerium für Volksbildung mit seiner Organisation für Jugendhilfe und Heimerziehung.

§ 9

Für die Werbung und Bereitstellung der erforderlichen Helfer zur Durchführung der örtlichen Ferienlager, Feriengemeinschaften und Ferienspiele ist das Ministerium für Volksbildung verantwortlich. Es hat während der Dauer der Ferien für die je drei Wochen Lehrer als Helfer zur Verfügung zu stellen. Alle demokratischen Massenorganisationen, insbesondere aber die FDJ, der DFD, der FDGB und die Gewerkschaft der Lehrer und Erzieher sind zur Mitarbeit heranzuziehen.

§ 10

Die Anleitung der außerschulischen Arbeit für die gesamte Ferienaktion und deren Kontrolle sowie die Schulung der Helfer obliegen der FDJ unter Mithilfe des Amtes für Jugendfragen und Leibesübungen und des Ministeriums für Volksbildung.

§ 11

Das Ministerium der Finanzen der Deutschen Demokratischen Republik wird beauftragt, an die Landesregierungen und an die Räte der Kreise und Gemeinden Direktiven über die finanzielle Sicherung der in dieser Anordnung genannten Maßnahmen herauszugeben.

§ 12

Das Ministerium für Gesundheitswesen der Deutschen Demokratischen Republik hat für die ärztliche Betreuung und für das Vorhandensein der notwendigen sanitären Einrichtungen Sorge zu tragen.

§ 13

Das Ministerium für Handel und Versorgung sowie das Staatssekretariat für Materialversorgung sind für die Bereitstellung von Verpflegung sowie der notwendigen Materialien verantwortlich.

§ 14

In den Ländern und Kreisen werden Kommissionen in der gleichen Zusammensetzung, wie unter § 8 genannt, zusammengesetzt. Ihre Leitung obliegt den Büros für Jugendfragen und Leibesübungen bei den Ministerpräsidenten der Länder und den Kreisreferenten für Jugendfragen und Leibesübungen bei den Oberbürgermeistern und Landräten.

§ 15

Die Verantwortung für die örtlichen Ferienlager, Feriengemeinschaften und Ferienspiele innerhalb der Gemeinde obliegt dem Bürgermeister, der zu seiner Unterstützung eine Gemeindekommission bildet, in der alle geeigneten Kräfte, insbesondere die FDJ, der DFD, der FDGB und die Schule vertreten sein müssen.

§ 16

Die Auswahl und Kontrolle der Plätze für die örtliche Feriengestaltung ist von den Gemeindekommissionen unter verantwortlicher Mitarbeit der Organe für Gesundheitswesen durchzuführen.

§ 17

Diese Anordnung tritt mit ihrer Verkündung in Kraft.

Berlin, den 12. April 1951.

WALTER ULBRICHT
der Stellvertreter des Ministerpräsidenten.

Welche Ziele und Aufgaben hat unsere Sommerarbeit?

Die Lager der Jungen Pioniere und die Ferienarbeit mit allen Jungen und Mädchen sind ein wesentlicher Bestandteil in der Erziehung der heranwachsenden Generation zu selbständig denkenden und verantwortungsbewußt handelnden Menschen und unterstützen damit das Erziehungsprogramm der Regierung der Deutschen Demokratischen Republik.

Drei Hauptziele, die eng miteinander verbunden sind, stehen dabei ständig im Vordergrund:

1. Die Kräftigung der Gesundheit und Förderung der körperlichen Entwicklung unserer Kinder.
2. Die Fortsetzung der Erziehungsarbeit der Pionierorganisationen und der demokratischen Schule gemäß unserem gemeinsamen Erziehungsziel, verbunden mit der Festigung und Weiterentwicklung unserer Organisationen mit dem Bestreben, die Mehrheit aller Kinder zu gewinnen.
3. Die Vergrößerung des Allgemeinwissens unserer Kinder und das Erlernen vieler Fertigkeiten und einzelner Dinge, die sie in ihrem weiteren Leben gebrauchen können.

In den nachfolgenden Seiten wollen wir uns ausführlich mit jedem dieser drei Hauptziele beschäftigen. Wir wollen praktische Beispiele und Anleitungen geben, um damit zu zeigen, wie wir unsere Erziehungsarbeit in diesem Sinne erfolgreich durchführen können.

I. Die Kräftigung der Gesundheit und Förderung der körperlichen Entwicklung unserer Kinder

Die Schulferien sollen den Kindern nicht nur Freude und Entspannung bringen, sondern ihnen vor allem die Möglichkeit geben, neue körperliche und geistige Kräfte zu sammeln, um im nächsten Schuljahr noch besser lernen zu können.

Aus diesem Grunde liegen die großen Ferien in den Sommermonaten, in denen die beste Gelegenheit für eine gute Erholung gegeben ist.

Wie organisieren wir die Arbeit im Lager und auf dem Ferienplatz?

Die einzelnen Tage müssen zeitlich so eingeteilt sein, daß genügend Raum für Sport, Körperpflege, Ruhepausen für die Mahlzeiten und die Nachtruhe gegeben ist. Die Einhaltung der Einteilung des Tagesablaufs muß ständig kontrolliert werden, damit keine Überlastung der Kinder vorkommt.

Folgende Tageseinteilungen sind zu beachten:

Pionier- und Sommerlager

6.30	Wecken der Pionierleiter
7.00	Allgemeines Wecken des Lagers
7.05— 7.20	Morgengymnastik
7.20— 8.40	Morgentoilette, Lagerordnung, Frühstück
8.45— 9.00	Morgenappell, Flaggenhissung
9.05—12.00	Gruppenarbeit, Sport, Arbeitsgemeinschaften, Sonnenbäder
12.05—12.20	Waschen, Vorbereitung auf das Mittagessen
12.20—13.00	Mittagessen
13.05—15.00	Mittagruhe
15.05—15.20	Kaffeetrinken
15.30—18.00	Nachmittagsgestaltung
18.20—19.00	Abendessen
19.30—20.30	Abendgestaltung
20.40	Einholen der Flagge, Gruppenappell mit Tageskritik
21.30	Lagerruhe

Örtliche Ferienlager

8.00— 8.20	Morgengymnastik
8.25— 8.40	Morgenappell und Hissen der Lagerflagge
8.45—10.55	Veranstaltungen (Arbeitsgemeinschaften, Sport usw.)
(10.00	Frühstückspause einbeziehen)
11.00—12.30	Spaziergänge, Sonnenbäder
12.30—14.30	Mittagessen und Mittagruhe
14.30—16.20	Gruppenarbeit
16.20—16.50	Tageskritik in den Gruppen, Aufräumen des Lagers
16.50	Tagesabschluß, Herabholen der Lagerflagge

Feriengemeinschaften

Im Rahmen der Feriengemeinschaften können sich die Kinder regelmäßig an jedem Wochentage treffen, soweit die Verhältnisse es zulassen. Wir legen Tagespläne in ähnlicher Form wie diejenigen der örtlichen Ferienlager fest. Zu beachten bei der Entwicklung der Arbeit in den Feriengemeinschaften ist jedoch, daß der Tagesablauf nicht so straff im Rahmen der gesamten Gemeinschaft organisiert wird. Die Gruppen- und Arbeitsgemeinschaftsarbeit muß den breitesten Rahmen einnehmen.

Ferienspiele

Für die Ferienspiele können wir keine Tageseinteilung festlegen. Wir führen die Ferienspiele entsprechend den örtlichen Möglichkeiten durch, d. h. die Kinder können sowohl an einzelnen Wochentagen vor- und nachmittags, als auch nur einmal in der Woche zusammenkommen. Mit Sport, Spielen und Wanderungen füllen wir diese Zusammenkünfte aus. Es ist auch möglich, von den örtlichen Ferienlagern und -gemeinschaften Veranstaltungen, wie Kinder- und Sportfeste, für alle Kinder durchzuführen.

Schulwanderungen

Als Anleitung für die Schulwanderungen wurden vom Ministerium für Volksbildung in Gemeinschaft mit dem Zentralrat der Freien Deutschen Jugend Richtlinien herausgegeben. (Beilage zur „Neuen Schule".) Die Kinder wandern im Rahmen der Ferienarbeit unter Verantwortung von Lehrern. Die Wandergruppen stellen wir altersmäßig getrennt und in einer Stärke von 15 bis 20 Kindern auf. Ziel der Wanderungen ist die Ablegung der Bedingungen für das Touristenabzeichen der Jungen Pioniere. (Siehe Anhang.)

Die Vielfalt der einzelnen Formen der Ferienarbeit bedeutet nicht, daß wir alle Formen in einem Ort durchführen müssen. Das würde oft unmöglich sein. Vielmehr soll uns die Verschiedenartigkeit der Formen die Möglichkeit geben, die jeweils günstigsten zu entwickeln, um so die Grundlage für die Erfassung aller Kinder zu schaffen. Besonders in den Dörfern wird dies der Fall sein. Besteht die Möglichkeit des Aufbaus eines örtlichen Ferienlagers nicht, so werden wir die Kinder in einer Feriengemeinschaft oder sogar nur Ferienspiele und Ferienwanderungen organisieren. Wichtig ist es aber vor allem hierbei, daß wir es verstehen, alle Kinder und Eltern anzusprechen, um die Teilnahme aller Jungen und Mädchen an den Feriengemeinschaften, -spielen und -wanderungen zu ermöglichen.

Die Anleitungen und Richtlinien dieser Broschüre gelten für alle Ferieneinrichtungen. In den Pionier-, Sommer- und örtlichen Ferienlagern wie auch in den Feriengemeinschaften und bei den Ferienspielen sollen die Pionierleiter und Helfer dieses Material verwenden.

Wie soll ein Ferienplatz aussehen?

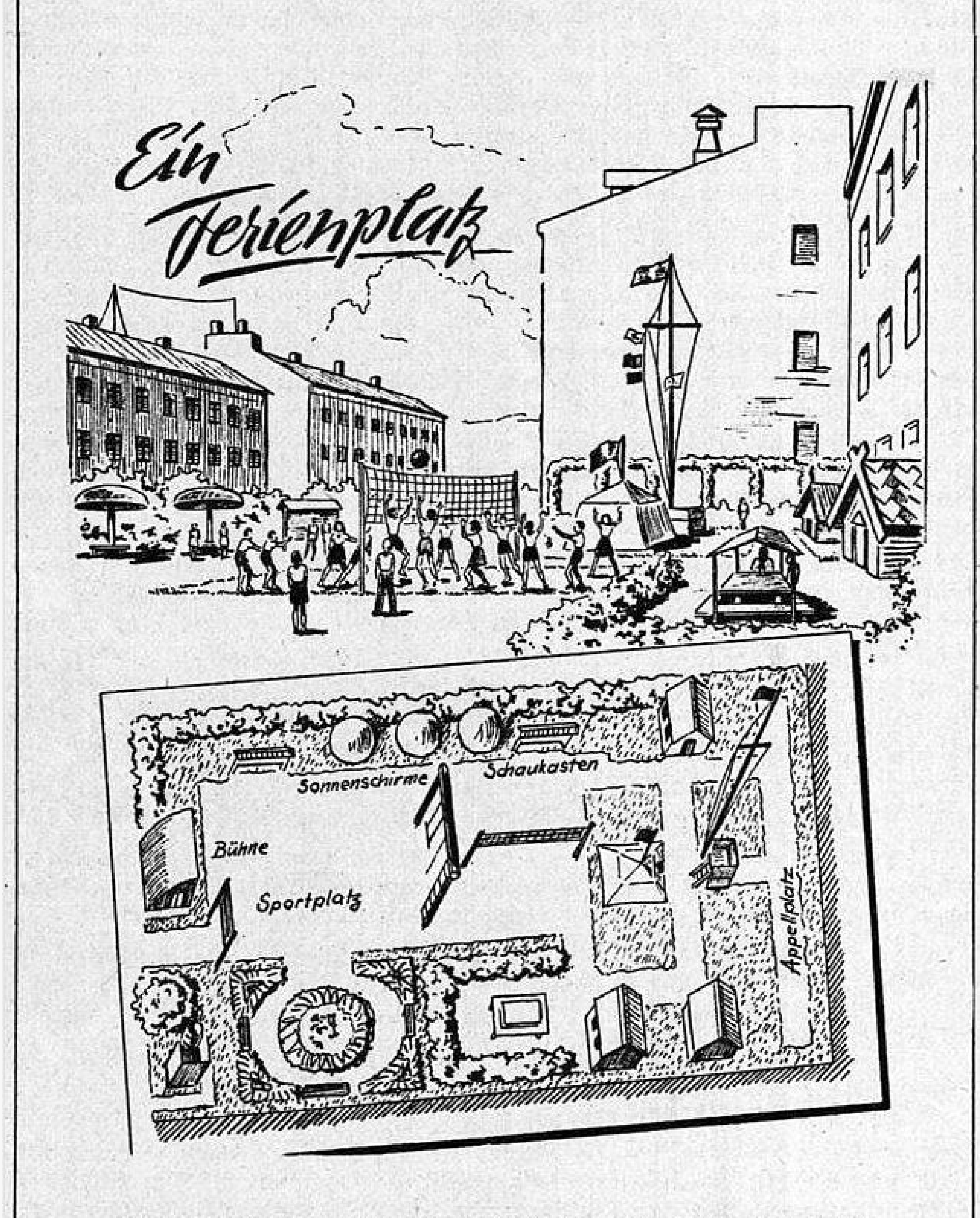
Voraussetzung für die Kräftigung der Gesundheit unserer Kinder ist die günstige Lage der Pionier- und Sommerlager sowie der Ferienplätze, eine gesunde Umgebung, eine waldreiche Gegend möglichst mit Badegelegenheit und einem guten Sportplatz.

Wenn unsere Schule in der Großstadt ist, dann werden wir einen schönen Schulhof, eine Grünanlage, einen Sportplatz als Ferienplatz herrichten.

Wenn auch mit einfachen Mitteln, so können wir diese Plätze überall durch ein wenig Überlegung und die Mithilfe aller Kräfte der Gemeinden einrichten. Auf einem solchen Platz, wie er auf der umstehenden Zeichnung dargestellt ist, sind die Voraussetzungen für einen gesunden Ferienaufenthalt gegeben.

Die Sportarbeit

Einen weiteren wesentlichen Faktor zur Kräftigung der Gesundheit und zur Förderung der körperlichen Entwicklung der Kinder stellt die Durchführung einer guten Sportarbeit dar. Die Sportarbeit dient in weitem Maße auch dazu, Jungen und Mädchen zu erziehen, die sich durch große schöpferische Fähigkeiten, Initiative, Zielstrebigkeit und Tatkraft, Kameradschaftsgeist und Gemeinschaftssinn auszeichnen. Eine gute Sportarbeit wird den Kindern Vertrauen zur eigenen Kraft geben und den Gedanken des Wettbewerbs fördern.



Diese Zeichnung wurde der Sowjetischen Pionierleiterzeitschrift entnommen

Um zu garantieren, daß auch in der Sportarbeit jedes Kind entsprechend seinen Fähigkeiten und Eigenschaften eingesetzt wird, und damit wir uns mit jedem Kind eingehend beschäftigen können, betreiben wir in diesem Jahr den Sport in Gruppen, wobei der Pionierleiter bzw. Helfer selbst die Durchführung übernimmt. Daraus ergibt sich für den Pionierleiter bzw. Helfer die Aufgabe, daß er selbst Sport treibt und selbst das Sportleistungsabzeichen „Bereit zur Arbeit und zur Verteidigung des Friedens" erwirbt.
Der Pionierleiter bzw. Helfer muß die Entwicklungsstufen der Kinder kennen und sie bei ihrer Sportarbeit berücksichtigen, andernfalls können sich einzelne Übungen schädigend auf die Gesundheit der Kinder auswirken. Weiterhin muß der Pionierleiter bzw. Helfer wissen, wie er seinen Sport organisiert, womit er die Sportstunden ausfüllt.

Dazu einige grundsätzliche Anleitungen:
Die hauptsächlichsten Sportarten in unserer Ferienarbeit sind

1. Gymnastik, Sommerspiele, besonders Volleyball,
2. Leichtathletik,
3. Schwimmen.

Im Zusammenhang damit müssen wir wissen: Wie errichten wir einfache Spiel- und Sportplatzanlagen und wie organisieren wir Sportwettbewerbe und Sportfeste?
Diese Probleme wollen wir jetzt behandeln.

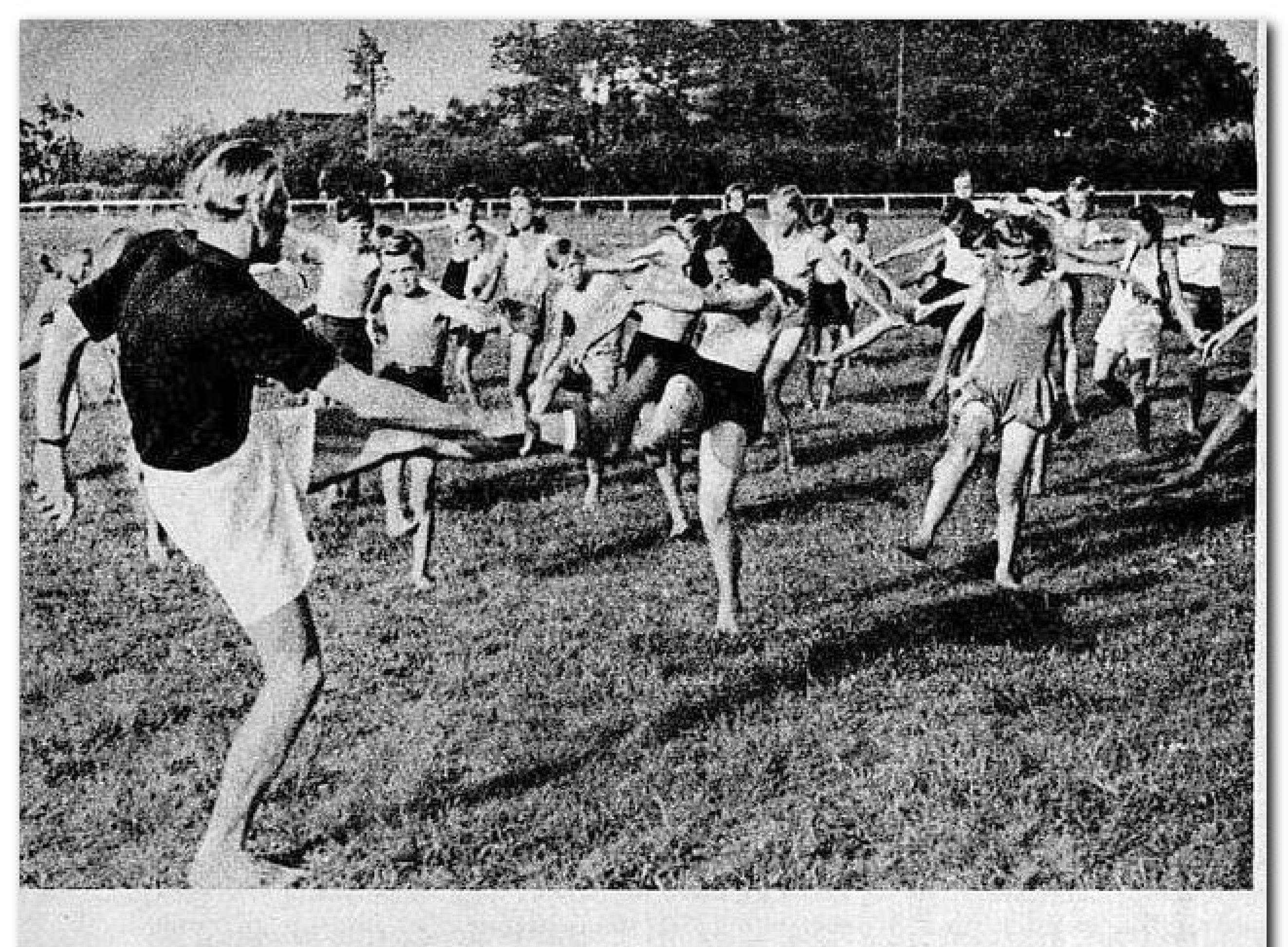
Gymnastik, Spiele

Die Gymnastik ist eines der wichtigsten Mittel zur Körpererziehung. Sie fördert die harmonische Entwicklung des Organismus, macht den Menschen stark und gewandt, energisch und lebensfreudig. In den gymnastischen Spielen und Übungen wird die Körperkraft, die Auffassungsfähigkeit, Freudigkeit und Initiative der Kinder gefördert.
Bei der Auswahl der gymnastischen Übungen gehen wir auf die altersmäßig bedingten Eigenarten der Kinder ein.
Die Kinder von 6 bis 9 Jahren zeigen ein besonderes Interesse für Nachahmungsübungen. Wir betreiben mit ihnen eine Gymnastik in spielerischer Form, wobei ihre Aufmerksamkeit immer aufs neue angeregt werden muß.

Zum Beispiel:

Wie helfen wir der Mutter bei der Wäsche?

Wir tragen Holz zum Hauklotz, holen ein Beil und spalten das Holz. Wir stecken das Holz und auch noch Kohlen in einen Sack und tragen das Brennmaterial zur Waschküche. Auf der Treppe begegnet uns Fritz, der es eilig hat, da er zum Spielplatz will. Bei der schnellen Begrüßung fällt der Sack auf die Erde. Nun heißt es schnell wieder alles einsacken und den Weg weiter fortsetzen. Dann laufen wir die Treppe hinunter, greifen uns den Waschkorb und tragen auch diesen in die Waschküche. Auf dem Trockenboden spannen wir nun die Wäscheleine. Es ist das Besteigen eines Stuhles notwendig, die Leine muß angezogen werden. Sind wir damit fertig, so laufen wir die Treppe hinunter und gehen spielen.



Oder ein anderes Thema:

Der Tagesablauf eines Jungen Pioniers. (Aufstehen, Morgengymnastik, Zähneputzen, Waschen, Abtrocknen, Anziehen, Kämmen, Zurschulegehen usw.)
Sehr viel Freude werden die Kinder auch an Kreisspielen haben. („Katze und Maus", „Das faule Ei", „Komm mit, lauf weg" usw.)
Bei den 10- bis 11jährigen Kindern sind Knochenbau und der gesamte Organismus noch sehr zart; ihre Kraftreserven sind gering, so daß die Kinder schnell ermüden. Für Jungen in diesem Alter sind Spiele und Übungen, die mit der Überwindung von Hindernissen verbunden sind, am interessantesten. Mädchen dieses Alters zeigen großes Interesse und starke Neigung für freie, fließende Bewegungen, für die Verbindung gymnastischer Übungen und Tanzbewegungen.
Gute Spiele für Kinder dieses Alters sind z. B. „Tag und Nacht" und „Eichhörnchen, Eicheln, Nüsse".
Für die Durchführung des Spieles „Tag und Nacht" muß man zwei Gruppen zusammenstellen, diese werden in 1/2 bis 2 Meter Entfernung von einer Mittellinie aufgestellt. Jede Gruppe hat am Ende ihres Spielfeldes ein „Haus". Die Gruppen stehen mit dem Rücken zueinander und blicken auf ihr „Haus".
Auf das Kommando „Tag" läuft die Gruppe, die diesen Namen trägt, in ihr „Haus". Die Spieler der Gegengruppe drehen sich um und fangen die Laufenden, d. h. bemühen sich, die Laufenden mit den Händen zu berühren. Dann

kehren die Gruppen auf ihre Plätze zurück. Die Gefangenen kommen zur Gruppe, die sie auf dem Wege gegriffen hat. Das Spiel muß fünf- bis sechsmal wiederholt werden, wobei jedesmal das Kommando („Tag“ oder „Nacht“) unverhofft gewechselt werden muß. Das Spiel kann durch verschiedene Stellungen aller Mitspieler sehr interessant und abwechslungsreich gestaltet werden (z. B. alle Kinder hocken, sitzen, stehen gebückt; alle Mitspieler hüpfen auf einem Bein, hüpfen mit geschlossenen Füßen, laufen auf Händen und Füßen, müssen sich während des Laufes einmal um die eigene Achse drehen usw.).

Beim Spiel „Eichhörnchen, Eicheln, Nüsse“ stellt der Gruppenleiter alle Spieler im Kreis in Dreiergruppen hintereinander auf und gibt dann den einzelnen Spielern der Gruppen die Namen „Eichhörnchen“, „Eicheln“ oder „Nüsse“. Ein Spieler steht in der Mitte. Wenn der Gruppenleiter die Namen „Eichhörnchen“, „Eicheln“ oder „Nüsse“ ruft, tauschen die „Eichhörnchen“ bzw. die „Eicheln“ oder „Nüsse“ die Plätze untereinander. Der Spieler, der bisher allein stand, bemüht sich, einen der Plätze in den Dreiergruppen einzunehmen. Gelingt es ihm, so erhält er den Namen desjenigen, der nicht schnell genug war und dadurch seinen Platz verlor.

Das Alter von 12 bis 14 Jahren ist charakteristisch für ein schnelles Wachstum. Der Knochenbau ist jedoch in diesem Alter immer noch nachgiebig; man muß bei der Auswahl der körperlichen Übungen vorsichtig sein. Die Muskeln sind jedoch fester als die der 10- bis 11jährigen und gestatten, vielseitigere und mehr Anstrengung erfordernde Übungen zu wählen.

Die große Vielseitigkeit der Übungen für dieses Alter ermöglicht es dem Gruppenleiter, in den Kindern Wendigkeit, Kraft und schnelle Reaktion in Verbindung mit Ausdauer und Disziplin zu entwickeln. Die Übungen müssen einen Zweck verfolgen, dessen Bedeutung man den Kindern erklärt. Wenn man z. B. eine kleine federnde Rückwärtsbeuge mit erhobenen Armen ausführen läßt, muß man erklären, daß diese Übung zur Ausprägung der richtigen Körperhaltung dient, während Hockübungen zur Festigung der Beinmuskeln beitragen usw. In der Gymnastikstunde für diese Altersgruppen müssen außer den Übungsarten, die bei den 10- bis 11jährigen Kindern angewandt werden, auch Wettkampfspiele durchgeführt werden.

Einige Beispiele dafür:

1. Übung: Man stellt die Kinder einer Gruppe zwischen die Teilnehmer der anderen in der Weise, daß sie mit dem Gesicht zueinander stehen, sich mit den Spielern ihrer Gruppe die Hände reichen und somit zwei in sich verflochtene Ketten bilden. Auf einen Pfiff des Gruppenleiters beginnen die Gruppen, ihre Gegner vorwärts hinter eine Linie zu ziehen, die sich vor jeder Gruppe in 2 bis 2½ Meter Entfernung befindet. Sieger ist die Gruppe, der es gelingt, die Gegengruppe hinter ihre Linie zu ziehen.

2. Übung: Die Kinder stehen mit ineinander verschlungenen Armen paarweise Rücken an Rücken (auf möglichst gleiche Körpergröße achten). Auf Kommando beugt sich jeder Turner nach vorn, wobei er sich bemüht, die Füße seines Gegners vom Boden zu heben. Sieger ist der, dem das zuerst gelingt. Es ist darauf

zu achten, daß die Kinder nicht übergeworfen werden. Hinüberwerfen gilt als Fehler.

3. Übung: Die Ausgangsstellung ist die gleiche wie in der vorigen Übung, nur muß man sich mit gestreckten Armen über den Kopf fassen. Der Turner bemüht sich wiederum, Körper und Arme nach vorn zu beugen und dabei des Gegners Füße vom Boden zu entfernen. Das Spiel darf nicht übertrieben werden, damit keine Zerrungen entstehen.

4. Übung: Auf dem Übungsplatz werden drei parallele Linien in 2½ bis 3 Meter Entfernung aufgezeichnet. An der mittleren Linie stellt man die Kinder paarweise einander gegenüber. Jedes Paar reicht sich die Hände. Auf Kommando versuchen alle, ihre Gegner zu den Linien zu ziehen, die sich hinter ihnen befinden.

Dieses Spiel kann auch in eine Stoßübung verwandelt werden, d. h. die Spieler bemühen sich, ihre Gegner auf die vor ihnen befindliche Linie zu drängen.

Als grundlegendes Material, aus dem wir unsere Übungen entnehmen oder ableiten, benutzen wir die Pflichtgymnastik für das Sportleistungsabzeichen „Für Frieden und Völkerfreundschaft seid bereit — immer bereit".

Die Gymnastik muß auch als Grundlage für die Morgengymnastik dienen. Das Ziel der Morgengymnastik ist es, durch systematische Übungen das Herz- und Gefäßsystem sowie den Atmungsapparat zu kräftigen, die Widerstandskraft zu entwickeln und die Kinder körperlich abzuhärten. Die Morgengymnastik dient dazu, den Körper, der die ganze Nacht geruht hat, langsam an die Bewegungen, die während des Tages gemacht werden, heranzuführen, d. h. ihn für die Arbeit bereitzumachen.

Zur Morgengymnastik, die 15 Minuten dauert, gehören:

Atemübungen, langsames und beschleunigtes Gehen in verschiedenen Gangarten (Storchengang, Entengang, d. h. Hockgang, usw.), leichter Hüpfer, d. h. Körperschule und leichte Laufschule.

Die Ausprägung der richtigen Körperhaltung — Brust heraus, Kopf hoch, Blick nach vorn — müssen wir besonders fördern.

Neben gymnastischen Übungen wollen wir zur vielseitigen und abwechselungsreichen Gestaltung der Sportstunden Übungen mit Hilfe einfacher Geräte durchführen.

Solche Hilfsmittel sind:

1. *Der Stab:* Sehr zahlreich und zum Durcharbeiten des Körpers sehr wertvoll sind die Stabübungen: z. B. Balancieren des Stabes auf der flachen Hand; dabei können die Kinder gehen, laufen, enge und weite Kurven beschreiten und diese Übungen unterbrechen durch Hinknien, Hinsetzen und Hinlegen usw. Noch schwieriger ist es, den Stab hochzuwerfen, wieder aufzufangen und weiterzubalancieren.

   Noch stärker müssen die Kinder ihren Körper einsetzen, wenn sie den Stab schleudern oder werfen, auch beim Zielwerfen auf Stämme usw. Es muß darauf geachtet werden, daß sich kein Kind innerhalb der Wurfrichtung aufhält.

   Auch Zieh- und Schiebewettkämpfe können wir mit einem oder zwei Stäben durchführen. Ringen um den Stab ist eine gute Gewandtheitsübung. Dabei

stellen wir den Stab senkrecht auf den Boden, die rechte Hand ist oben. Nun mit dem linken Fuß über den rechten treten und den Körper unter den Armen durchdrehen. Dabei nicht vergessen, uns weit zurückzubeugen und weiterzudrehen. Wir können den Stab auch mit beiden Händen fassen und hindurchklettern. Fernerhin Stabspringen mit einem oder zwei Stäben, den Stab als Hindernis verwenden.

Auch Partnerübungen, wie z. B. eine lustige Stabfahrt. Hierzu sind drei Kinder notwendig. Die ersten zwei fassen die beiden Stäbe und bilden einen Barren. Das dritte Kind steigt auf die Stäbe, hält sich an den Schultern seines Vordermannes fest, und es geht heidi über Hügel, Felder, enge Kurven usw. Selbstverständlich können wir auch eine Wettfahrt, sogar mit Hindernissen, Torlauf, Umkehren usw. veranstalten.

2. Außer dem Stab können wir eine Leiter, Mauer, Stangen, Stelzen, ein Tau und, wenn wir nichts anderes haben, sogar einen Ast zum „Klimmzüge machen" benutzen.

3. Vorwiegend bei den Mädchen sind Sprungseilspiele sehr beliebt. Jedoch sind sie auch für Jungen sehr gut. Durch Sprungseilspiele bekommt man kräftige Beinmuskeln, schnelle, leichte und elastische Bewegungen, Ausdauer und Aufmerksamkeit. Sprungseilspiele gibt es in sehr vielen Arten, die auch allen Kindern bekannt sind. Jedoch viel Freude wird es bereiten, einmal Meisterschaftskämpfe im Seilspringen mit den verschiedenen Übungen durchzuführen.

   Nicht zu vergessen bei den gymnastischen Übungen ist das Bodenturnen. Wichtige Übungen sind Rolle vor- und rückwärts sowie seitlich und der Bau von Pyramiden.

   Den gleichen Zwecken wie die gymnastischen Übungen dienen die Sommerspiele. Viele Formen, besonders die Ballspiele, sind bei den Kindern sehr beliebt.

SPIELE

Ein Sommerspiel, dem wir große Aufmerksamkeit und Förderung zukommen lassen, ist das Volleyballspiel.

Allgemeine Übersicht

Auf einem Spielfeld von 9×18 Meter, das in der Mitte durch ein in einer Höhe von 2,43 Meter für Männer und 2,24 Meter für Frauen und Jugendliche gespanntes Netz in zwei Felder geteilt ist, stehen sich zwei Mannschaften von je sechs Spielern gegenüber.

Eine Mannschaft gibt an, d. h. ein hinter der rechten Ecke der Endlinie des Eigenfeldes stehender Spieler schlägt einen Hohlball mit der Hand über das Netz in das Gegenfeld.

Jede Mannschaft hat die Aufgabe, den über das Netz geschlagenen Ball wieder zurückzuschlagen, und zwar so lange, bis ein Fehler gemacht wird, der den Spielausgang beendet. Mit Ausnahme der Angabe darf der Ball auch mit beiden Händen und sogar mit dem ganzen Oberkörper gespielt oder geschlagen werden. Dabei darf der Ball den Boden nicht berühren, so daß er im Fluge hin und

her geschlagen wird. Jeder ist bemüht, den Ball so über das Netz zu schlagen, daß der Rückschlag des Gegners möglichst erschwert wird. Innerhalb eines Spielganges darf der Ball dreimal geschlagen werden. Fangen, Halten oder Ziehen des Balls ist nicht erlaubt. Ein Spieler darf in einem Spielgang zweimal den Ball schlagen oder berühren, jedoch immer nur den ersten und dritten Schlag, so daß zwischen ihm ein anderer Spieler den Ball berührt haben muß. Jeder Fehler der annehmenden Mannschaft wird der angebenden Mannschaft mit einem Punkt berechnet. Nach einem Vorteil wird der neue Spielgang durch Angabe des Balls eröffnet. Macht die angebende Mannschaft einen Fehler, verliert sie die Angabe.

Es wird in Sätzen nach Punkten gespielt. Die Mannschaft, die zuerst 15 Punkte erringt, hat den Satz gewonnen. Die Mannschaft, die drei Sätze gewinnt, hat das Spiel gewonnen.

Das Spielfeld

1. Das Spielfeld ist ein Rechteck von 18 Meter Länge und 9 Meter Breite. Die Begrenzungslinien der langen Seiten des Spielfeldes heißen Seitenlinien, die der kürzeren Seiten Endlinien oder Grundlinien. Der Boden muß eben und so beschaffen sein, daß die Bewegungsfreiheit der Spieler in keiner Weise gehemmt wird. Das Spielfeld wird durch die Mittellinie, die bis zu den Netzpfosten durchgezogen ist, in zwei Felder geteilt. Parallel zur Mittellinie, 3 Meter von dieser entfernt, verläuft in jeder Spielhälfte die Angriffslinie. Mittellinie und Angriffslinie sind in 3 Meter lange Abschnitte durch beidseitig 15 Zentimeter lange Markierungen geteilt.

   Die Grenzlinien sowie alle Markierungslinien sind 5 Zentimeter breit und müssen gut sichtbar sein.

   Die Grenzlinien gehören zum Spielfeld. (Ein Ball, der sie berührt, ist im Spielfeld.) Die Mittellinie wird jeweils zum gegnerischen Spielfeld gerechnet. Hinter der rechten Ecke des Spielfeldes befindet sich der 3 Meter breite, mit je 15 Zentimeter langen, 20 Zentimeter von der Endlinie entfernten Markierungslinien gekennzeichnete Angaberaum.
2. Über der Mittellinie befindet sich in einer Höhe von 2,43 Meter für Männer und 2,24 Meter für Frauen und Jugendliche ein engmaschiges Netz. Die Maschen des Netzes dürfen nicht größer als 10 Zentimeter und nicht kleiner als 5 Zentimeter sein. Das Netz ist 1 Meter breit und 9,50 Meter lang. Der obere Rand des Netzes und dessen seitliche Markierungen, die die Spielfeldbreite von 9 Meter kenntlich machen, müssen 5 Zentimeter breit sein. Das Netz muß an allen vier Enden straff gespannt sein und darf nicht durchhängen. Die Netzpfosten müssen mindestens 1 Meter von der Seitenlinie entfernt sein.

   Dem Platz des Schiedsrichters gegenüber muß an einem Pfosten eine Anzeigetafel angebracht sein, die dem Schiedsrichter die angebende Mannschaft anzeigt. Ein Anschreiber steht neben der Anzeigetafel und notiert, für alle sichtbar, den Stand des Spiels.
3. Ein 3 Meter breiter freier Raum muß das Spielfeld umgeben.
4. Bei Spielen in der Halle muß die Höhe über dem Boden mindestens 7 Meter betragen.

Das Spielgerät

Der Volleyball besteht aus einer Gummiblase und einer weichen Lederhülle (Spezialblase und Speziallederhülle oder Schnürung). Er muß völlig rund und straff aufgepumpt sein und zu Beginn des Spiels ein Gewicht von 250 bis 300 Gramm und einen Umfang von 65 bis 68,5 Zentimeter haben. Für Wettspiele hat jede Mannschaft einen Ball zu stellen. Ein Ersatzball muß zur Stelle sein.

Die Mannschaft

1. Zu jeder Mannschaft gehören sechs Spieler. Außerdem darf jede Mannschaft noch bis zu sechs Auswechselspieler (Ersatzspieler) haben. Ein Spieler ist Mannschaftsführer. Er muß als solcher kenntlich sein; nur er hat das Recht, mit dem Schiedsrichter zu verhandeln. Er oder der Trainer gibt vor dem Spiel dem Anschreiber Namen und Nummern seiner Leute (einschließlich Ersatzspieler) an.
2. Die Spieler tragen auf dem Rücken 20 Zentimeter hohe und 2 Zentimeter breite und auf der Brust 10 Zentimeter hohe und 1 Zentimeter breite arabische Nummern von 1 bis 12, die sie während des Spieles nicht wechseln dürfen.
3. Das Tragen von Nagelschuhen, Stiefeln mit Hacken und allen sonstigen zu Verletzungen oder Behinderungen führenden Bekleidungsstücken und Gegenständen ist nicht gestattet.
4. Jede Mannschaft hat das Recht, einen Trainer oder Mannschaftsbegleiter mit sich zu führen. Er hat Einspruchsrecht gegen Ball und Platz; er darf Namen und Nummern seiner Spieler dem Anschreiber geben und darf den Anschreiber und den Schiedsrichter beim Entscheidungssatz auf Seitenwechsel beim 8. Punkt aufmerksam machen. Ihm steht das Recht zu, während des Spiels oder einer Auszeit seiner Mannschaft in ruhiger, sachlicher Form Anweisungen zu geben, er darf aber nicht das Spielfeld betreten.

Die Spielrichter

1. Jedes Wettspiel wird von einem 1. und einem 2. Schiedsrichter geleitet, denen zwei Linienrichter und ein Anschreiber zur Seite stehen. Für Freundschaftsspiele können die Mannschaften sich auf einen Schiedsrichter einigen.
2. Der 1. Schiedsrichter überzeugt sich vor dem Spiel von dem regelrechten Zustand des Spielfeldes und der Spielgeräte. Er hat die Spielberechtigung, Kleidung und Ausrüstung der Spieler zu überprüfen und dafür zu sorgen, daß Gegenstände, die zur Verletzung anderer Spieler beitragen können, abgelegt werden. Der Schiedsrichter eröffnet und beendet das Spiel und hat das Recht, es zu unterbrechen oder abzubrechen. Er wacht über die Innehaltung der Spielregeln inner- und außerhalb der Spielfeldgrenzen vom Beginn bis zum Schluß des Spieles (einschließlich der Pausen) und entscheidet alle Fragen selbständig und endgültig. Seine Entscheidungen sind unanfechtbar. Der Schiedsrichter hat die Pflicht, einen Spieler wegen rohen oder ungehörigen Benehmens zu verwarnen oder sofort vom Spiel auszuschließen.

Der 1. Schiedsrichter entscheidet, wann der Ball im Spiel ist, wann er „tot“ ist, er regelt die Auszeiten, das Auswechseln, die Spielunterbrechungen, er überwacht das Anschreiben und kann nachweisbare Fehler verbessern.

Der 1. Schiedsrichter vergleicht nach jedem Satz die erzielten Punkte und gibt danach das Ergebnis bekannt. Mit der Bekanntgabe des Endergebnisses endet die Tätigkeit der Spielrichter. Der Stand des 1. Schiedsrichters befindet sich 1 bis 2 Meter neben dem Netzpfosten in Verlängerung des Netzes auf einem erhöhten Platz, wobei seine Augenhöhe mindestens 50 Zentimeter über dem Netzrand sein muß.

Der 2. Schiedsrichter, der seinen Platz auf der Gegenseite des 1. Schiedsrichters hat, überwacht die Fehler im unteren Teil des Netzes. Er hat auf das Betreten oder Übertreten der Mittellinie zu achten, er beobachtet, ob ein Hinterspieler in der Angriffszone schmettert oder blockiert, er nimmt die Zeit bei Spielunterbrechungen, Auszeiten und Auswechseln. Er macht den 1. Schiedsrichter auf unsportliches Verhalten der Spieler aufmerksam, achtet auf eine ordnungsgemäße Aufstellung der Mannschaften und unterstützt den 1. Schiedsrichter in jeder Weise.

Die Schiedsrichter sind nicht berechtigt, ihre Entscheidungen, die sie im Rahmen ihrer durch die Regeln festgelegten Pflichten fällen, gegenseitig zu mißachten oder anzuzweifeln.

3. Der Anschreiber notiert die Namen und Nummern der Spieler, bucht nach Zuruf des Schiedsrichters für beide Mannschaften die gewonnenen Punkte, führt die Angabereihenfolge, vermerkt das Auswechseln und die Auszeiten. Die Aufzeichnungen des Anschreibers werden vom Schiedsrichter überwacht und sind maßgebend. Die Aufzeichnungen erfolgen auf dem vom Deutschen Sportausschuß vorgeschriebenen Spielberichtsbogen.
4. An den Endpunkten der dem 1. Schiedsrichter gegenüberliegenden Seitenlinie steht je ein Linienrichter. Die Linienrichter unterstützen den Schiedsrichter in der Leitung des Spiels.

Das Anzeigen der Spielvorgänge

Der Schiedsrichter zeigt an:

1. Durch dreifachen Pfiff: Beginn und Schluß eines jeden Satzes;
2. durch einfachen Pfiff: jeden Fehler und Wiederbeginn nach Unterbrechung.
3. Die Linienrichter melden Fehler durch Erheben einer Fahne.

Die Angabe

1. Nachdem die Mannschaftskapitäne bzw. die Trainer die Namen und die Nummern der Spieler und Ersatzspieler sowie der Trainer dem Anschreiber bekanntgegeben haben, werden die Seiten bzw. wird die Angabe ausgelost. Wer beim Losen gewinnt, hat Angabe- oder Seitenwahl. Beide Mannschaften nehmen Grundaufstellung ein, bei der immer drei Spieler vorn am Netz und drei Spieler in der hinteren Hälfte des Spielfeldes stehen. Wählte die eine Mannschaft die Seite, hat die andere Mannschaft die Angabe, oder umgekehrt.
2. Bei Spielbeginn wird der Ball von dem zunächst rechten Hinterspieler der angebenden Mannschaft nach Pfiff des Schiedsrichters mit einer Hand mit

hörbarem Schlagen in das Gegenfeld geschlagen. Es ist gleichgültig, ob die Hand geöffnet oder geschlossen ist. (MitAusnahme der Angabe darf der Ball im Spiel auch beidhändig gespielt werden.)

Der angebende Spieler muß mit beiden Füßen hinter der rechten Ecke des eigenen Spielfeldes im Angaberaum stehen und darf erst dann das Spielfeld betreten, wenn der Ball die Hand oder den Arm des Spielers verlassen hat. Ist der Spieler bei der Angabe im Sprung, muß er außerhalb des Spielfeldes den Boden berühren, ehe er das Spielfeld betreten darf. Bei der Angabe darf der Ball das Netz nicht berühren, während im Spiel der Ball innerhalb der Markierungen das Netz berühren darf. (Die Netzmarkierungen gehören zum Spielfeld.)

3. Das Angaberecht bleibt bei derselben Mannschaft und demselben Spieler, solange die Mannschaft keinen Fehler begeht und im Punktgewinn ist. Nach jedem gewonnenen Punkt wird neu aufgegeben.
4. Bei einem Fehler der angebenden Mannschaft tritt Angabewechsel ein, der aber nicht als Punktgewinn für den Gegner gilt. Jetzt beginnt der rechte Hinterspieler der anderen Mannschaft mit der Angabe, nachdem seine Mannschaft in der Grundaufstellung einen Platzwechsel im Sinne des Uhrzeigers vorgenommen hat.
5. Bei jedem weiteren Angabewechsel muß immer vor der Angabe in der Grundaufstellung der Spieler ein Platzwechsel im Sinne des Uhrzeigers erfolgen. Erst dann gibt der nun rechte Hinterspieler auf.

Der Satzgewinn, der Spielgewinn

1. Das Spiel wird in Sätzen gespielt. Ein Spiel ist gewonnen, wenn eine Mannschaft drei Sätze gewonnen hat. Diese Sätze müssen nicht hintereinander gewonnen werden.
2. Ein Satz ist mit 15 Punkten entschieden, wenn der Gewinner seinem Gegner mindestens um zwei Punkte voraus ist (15 : 13). Beträgt der Unterschied nur einen Punkt oder ist Punktgleichheit, wird der Satz so lange fortgesetzt, bis ein Unterschied von zwei Punkten erzielt ist. Der Satz ist zu Ende, sobald der Unterschied hergestellt ist, z. B. 21 : 19.
3. Satzgewinn bedeutet Gewinn eines Spielpunktes (z. B. 1 : 0).
4. Nach jedem Satz werden die Seiten gewechselt. Die erste Angabe im nächstfolgenden Satz hat die Mannschaft, die im vorhergehenden Satz die Angabe nicht hatte.
5. Die Pausen zwischen den einzelnen Sätzen betragen 2 Minuten, die Pause zwischen dem 4. und 5. Satz aber 5 Minuten.
6. Steht das Spiel 2 : 2, muß ein entscheidender 5. Satz ausgetragen werden. In diesem Satz werden die Seiten beim 8. Punkt gewechselt, dabei bleibt die Angabe bei der Mannschaft, die das Angaberecht hatte. Der bisherige Angabespieler gibt also weiter auf. Beide Mannschaften dürfen hierbei ihre Grundstellung nicht ändern.
7. Eine Mannschaft, die nicht vollzählig, d. h. mit sechs Spielern, bis 15 Minuten nach der festgesetzten Zeit angetreten ist, verliert das Spiel 0 : 3.

8. Eine Mannschaft, deren Spielerzahl während eines Satzes unter sechs kommt und sich nicht wieder auf sechs ergänzen kann, verliert den Satz. Die Gegenmannschaft erhält 15 Punkte zugesprochen. Ist die Mannschaft auch in dem nachfolgenden Satz nicht vollzählig, verliert sie das Spiel 0 : 3.
9. Bei Spielverweigerung einer Mannschaft oder wenn ein aus dem Spiel gewiesener Spieler trotz wiederholter Aufforderung das Spielfeld nicht verläßt, verliert die Mannschaft ebenfalls das Spiel 0 : 3.

Auszeit, Auswechseln

1. Jede Mannschaft darf durch ihren Mannschaftsführer zweimal in jedem Satz bei „totem" Ball, d. h. wenn der Schiedsrichter das Spiel durch Pfiff unterbrochen hat, eine Auszeit zu je einer Minute fordern. Während der Auszeit müssen sich die Spieler in ihrer Spielhälfte aufhalten. Üben, Verlassen des Spielfeldes, Unterhaltung oder Verhandlung mit den Zuschauern ist untersagt und wird mit einem Strafpunkt bestraft, der der Gegenmannschaft gutgeschrieben wird.
   Nur dem Trainer ist es gestattet, von außen seinen Leuten in ruhiger und sachlicher Form Anweisungen zu geben. Er darf dabei aber das Spielfeld nicht betreten.
   Während der Auszeit befindet sich der Ball beim Anschreiber. Werden mehr als zwei Auszeiten je Satz gefordert, gibt es Strafpunkte.
2. In besonders gelagerten Fällen (bei Unfällen oder ähnlichen Ursachen) kann vom Schiedsrichter eine Auszeit von 3 Minuten gewährt werden.
3. Bei Beschädigung des Spielgerätes oder des Spielfeldes darf der Schiedsrichter das Spiel bis zu 30 Minuten unterbrechen, damit die Mängel behoben werden können.
4. In jedem Satz darf bei „totem" Ball durch den Mannschaftsführer oder den Trainer nach Genehmigung durch den Schiedsrichter ein Spielerwechsel vorgenommen werden. Jeder Spieler darf im Verlauf eines Satzes mit einem Ersatzspieler ausgewechselt werden. Der eintretende Spieler, der sich erst beim Anschreiber und dann beim Schiedsrichter namentlich zu melden hat, muß den Platz des ausscheidenden Spielers, der sich erst beim Schiedsrichter und dann beim Anschreiber abmelden muß, einnehmen.
   Der Ersatzspieler darf nur einmal in einem Satz ins Spiel treten, während der ausgewechselte Spieler in demselben Satz wieder an die Stelle des Ersatzspielers treten darf.
5. Das Auswechseln darf nicht länger als eine Minute dauern, sonst wird es der übertretenden Mannschaft als eine volle „Auszeit" angerechnet.
6. Die Ersatzspieler haben ihren Platz links und rechts vom Anschreibetisch.

Der Punktgewinn, der Angabewechsel

1. Punkte können nur von der angebenden Mannschaft gewonnen werden.
2. Fehler ist und führt zu Punktgewinn der angebenden Mannschaft:
   a) wenn der Gegner den Ball in seinem Spielfeld mit oder ohne Berührung zu Boden fallen läßt oder der Ball nach Berührung durch den Gegner außerhalb des Spielfeldes den Boden oder irgendeinen Gegenstand berührt;

b) wenn der vom Gegner geschlagene Ball außerhalb der Markierungslinien das Netz berührt oder überfliegt oder den Boden oder irgendeinen Gegenstand außerhalb der Markierungslinien berührt (Ausball) — (Anmerkung: Die Markierungslinien gehören zum Spielfeld);

c) wenn der Gegner den Ball fängt, hält, zieht oder sonst am Körper zur Ruhe kommen läßt;

d) wenn beim Gegner der Ball zweimal hintereinander von demselben Spieler berührt oder geschlagen wird (Doppelschlag) — (Anmerkung: Zweimaliges Schlagen durch denselben Spieler in einem Spielgang ist erlaubt, wenn der Ball nach dem ersten Schlag von einem Spieler berührt oder geschlagen wurde, also 1. und 3. Schlag);

e) wenn der Gegner mit irgendeinem Körperteil das Netz oder einen Pfosten berührt (Anmerkung: Berühren zwei Spieler verschiedener Mannschaften gleichzeitig das Netz, begehen sie gleichzeitig Fehler oder bestehen Unklarheiten, gibt es neue Angabe für die Mannschaft, die das Angaberecht hatte; nicht als Fehler gilt, wenn der durch den vom Gegner ans Netz gespielte Ball einen Spieler der andern Mannschaft berührt);

f) wenn der Gegner über das Netz langt oder greift, um den Ball im Gegenfeld zu schlagen;

g) wenn der Gegner die Mittellinie berührt, ins Gegenfeld läuft oder in den gegnerischen Freiraum (Anmerkung: Ein Spieler darf unter das Netz greifen oder langen, um einen Ball zu spielen, der die Mittellinie unter dem Netz überflogen hat, wenn er von einem Mitspieler berührt wurde; Behinderung dabei durch den Gegner gilt als Fehler);

h) wenn der Ball beim Gegner während eines Spielganges von mehr als drei Spielern berührt oder geschlagen wird (Anmerkung: Berühren zwei Spieler einer Mannschaft gleichzeitig den Ball, so gilt dies als 1. und 2. Schlag);

i) wenn der Ball den Körper des Gegners unterhalb der Hüfte berührt;

k) wenn der Gegner auf einen Gegenstand oder einen Mitspieler klettert oder sich auf ihn beim Springen stützt, um den Ball zu spielen;

l) wenn beim Gegner ein Hinterspieler in der Angriffszone einen Schmetterball spielt oder blockiert (Anmerkung: Ein Schmetterball ist ein mit einer Hand hart von oben nach unten aus der Angriffszone ins gegnerische Spielfeld geschlagener Ball. Das Blockieren ist die Verteidigung gegen das Schmettern des Gegners. Es wird von einem, zwei oder drei Spielern gleichzeitig — Einer-, Doppel- oder Dreierblock — mit dicht am Netz erhobenen Armen und gespreizten Fingern im Sprunge durchgeführt. Das Hinüberschlagen eines sich nicht über Netzhöhe befindlichen Balles durch einen Hinterspieler aus der Angriffszone in das Gegenfeld ist erlaubt);

m) wenn beim Gegner ein Blockierender bei Doppel- oder Dreierblock nach Berühren des Balles durch einen Mitblockierenden diesen schlägt, ohne

daß ein nicht am Block beteiligter Spieler den Ball spielte (Anmerkung: Das Berühren des Balles durch einen Blockierenden bei Doppel- oder Dreierblock wird dem ganzen Block angerechnet).

3. Zu Aufgabenwechsel führt:
   a) wenn die aufgebende Mannschaft einen unter 2. bezeichneten Fehler begeht;
   b) wenn der Ball bei der Angabe das Netz berührt;
   c) wenn bei der Angabe die Endlinie berührt oder überschritten wird, bevor der Ball die Hand oder den Arm des angebenden Spielers verlassen hat.

4. Der Ball darf — außer bei der Angabe — das Netz innerhalb der Markierungen berühren. Es ist dabei gleichgültig, ob der Ball ins gegnerische oder ins eigene Feld fliegt. Der Ball bleibt im Spiel, sofern er nicht den Boden oder irgendeinen Gegenstand außerhalb des Spielfeldes berührt, das Netz vom Spieler nicht berührt wird und die Schlagregel (siehe Abs. 2c) nicht verletzt wird.

5. Es ist erlaubt, den das eigene Spielfeld umgebenden 3 Meter breiten Freiraum zu betreten und dort den Ball zu spielen.

Wann gibt es Strafpunkte?

1. Folgende Verstöße einer Mannschaft ziehen einen Strafpunkt nach sich, der der Gegenmannschaft gutgeschrieben wird:
   a) wenn sich auf dem Spielfeld mehr als sechs Spieler befinden;
   b) wenn ohne Erlaubnis des Schiedsrichters ein Trainer oder ein Mannschaftsbegleiter das Spielfeld betritt;
   c) wenn ein Spieler ohne Erlaubnis des Schiedsrichters das Spielfeld verläßt;
   d) wenn ein anderer Spieler als der Mannschaftskapitän den Schiedsrichter anspricht;
   e) wenn ein Spieler ohne Genehmigung des Schiedsrichters und des Anschreibers seine Nummer wechselt;
   f) wenn eine Mannschaft während eines Satzes die Angabereihenfolge (Grundaufstellung) ändert. In der Angabereihenfolge darf in ein und demselben Satz keine Veränderung vorgenommen werden. Zu Beginn eines jeden neuen Satzes darf jede neue Mannschaft eine andere Angabereihenfolge als im vorhergehenden Satz haben, die aber dann in dem jeweiligen Satz beibehalten werden muß;
   g) wenn ein Mannschaftskapitän ohne Erlaubnis des Schiedsrichters auswechselt;
   h) wenn die auswechselnden Spieler sich nicht beim Schiedsrichter und beim Anschreiber ab- bzw. anmelden;
   i) wenn ein Ersatzspieler nicht den Platz des ausscheidenden Spielers einnimmt;
   k) wenn ein Ersatzspieler mehr als einmal im Verlauf eines Satzes ins Spiel eintritt;
   l) wenn ein ausgewechselter Spieler beim Wiedereintreten ins Spiel nicht den Platz seines Ersatzspielers einnimmt;

m) wenn eine Mannschaft zu den ihr zustehenden zwei Auszeiten im Satz eine zusätzliche Auszeit verlangt;

n) wenn eine Mannschaft oder ein Spieler der Mannschaft während der Auszeit mit dem Ball übt, das eigene Spielfeld verläßt oder mit Außenstehenden, mit Ausnahme des Trainers, spricht oder unterhandelt;

o) wenn eine Mannschaft oder ein Spieler einer Mannschaft sich unsportlich verhält;

p) wenn eine Mannschaft oder ein Spieler einer Mannschaft das Spiel absichtlich verzögert oder aufhält;

q) wenn ein Spieler einer Mannschaft nach Aufforderung durch den Schiedsrichter das Spielfeld nicht verläßt (Anmerkung: Verläßt der aus dem Spiel gewiesene Spieler trotz mehrmaliger Aufforderung durch den Schiedsrichter das Spielfeld nicht, verliert seine Mannschaft das Spiel 0 : 3).

2. Strafpunkte führen nicht zu Angabeverlust.

Dieses schöne Volksspiel sollen alle Kinder mit dem 10. Lebensjahr beginnend erlernen und mit Begeisterung spielen. Vorläufig wird es jedoch noch nicht immer möglich sein, die vorschriftsmäßigen Geräte zu beschaffen. Wir müssen Auswege suchen. Als Volleyball kann sehr gut ein Gymnastik- oder Igelitball gebraucht werden. Ebenso ist ein vorschriftsmäßiges Netz nicht unbedingt notwendig. Eine starke Schnur erfüllt den gleichen Zweck. Plätze sind überall zu finden (Sportplatz, Schulhof, Waldrand, Wiese). Auch können wir, wenn die Auswahl der Spieler einmal zu gering ist, mit Mannschaften spielen, zu denen nur 2, 3 oder 4 Mitspieler gehören. (Es darf jedoch nicht zur Regel werden.)
Es kommt darauf an, das Volleyballspiel überall zu popularisieren und zu spielen.

Weitere gute Ballspiele, besonders für unsere kleinen Kinder, die noch nicht Volleyball spielen, sind:

Bückeball

Es stehen sich 2 Mannschaften in 2 gleich großen Feldern gegenüber. Der Schiedsrichter wirft den Ball ins Feld. Beide Mannschaften spielen sich den Ball gegenseitig zu, wobei man bemüht ist, in das hinten liegende Tor des Gegners zu treffen. Der Ball darf nie höher als in Kniehöhe geworfen werden. Wer höher wirft, scheidet aus. Für das Tor ist die gesamte Mannschaft verantwortlich, nicht nur der Torwart.

Erdball

2 Mannschaften, 3 gleich große Felder, das mittelste Feld ist die tote Zone. Der Ball liegt in der toten Zone und wird auf Pfiff des Schiedsrichters von den beiden Mannschaften geholt. Wer am schnellsten ist, hat ihn. Geworfen werden darf nur vom eigenen Feld aus. Der Ball darf nie den Boden berühren, sonst ist es ein Minuspunkt. Wie man ihn abfängt und wirft, ist gleich. Bleibt er in der toten Zone liegen, müssen sich wieder beide Mannschaften auf ihn stürzen und ihn holen.

Kreisball

Es wird ein großer Kreis gezogen. In der Mitte ist ein erhöhter Stand errichtet, auf dem der Ball liegt; Kasten (aus Holz), 2 Kinder eng nebeneinander in Kauerstellung oder ähnliches. Zwei sind im Kreis und bewachen den Ball. Alle anderen bilden außerhalb einen Kreis und versuchen nun, mit 2 weiteren Bällen den Ball vom Stand zu werfen. Die beiden im Kreise haben die Aufgabe, ihren Ball zu schützen. Derjenige, dem es gelingt, den Ball abzuwerfen, darf in die Kreismitte und wechselt mit dem bisherigen Ballwächter, der jetzt auch vom Kreis aus den Ball abwerfen kann.

Zu den interessantesten und bei den Kindern im höchsten Maße Begeisterung hervorrufenden Spielen müssen wir zweifelsohne die Staffelspiele in all ihren Verschiedenheiten zählen. Die Hauptarten sind die Lauf-, Ball- und Hindernisstaffeln. Zur Anregung einige Beispiele:

1. Laufstaffeln

a) Einfache Staffel ohne Gerät

Zwei oder mehrere Reihen stehen in Abständen nebeneinander mit einem Stab, Kinderball, großem Stein; an einer Wand oder dgl. wird ein Mal angezeigt, das jeder Läufer umlaufen oder anschlagen muß. Die ersten jeder Reihe laufen auf das Kommando „Achtung! Fertig — los!“ bis zum Mal und zurück und schlagen hinter der Ablauflinie den nächsten mit Handschlag ab. Erst dann darf dieser ablaufen. Es kann Handschlag gemacht oder auch ein Staffelstab überreicht werden.

Arten:
gewöhnlicher Wettlauf,
hin vorwärts, zurück rückwärts laufen,
auf einem Bein hüpfen,
Hüpfen mit geschlossenen Füßen,
auf allen vieren laufen,
Froschhüpfen,
auf 3 Beinen laufen (2 Beine und 1 Arm oder 2 Arme und 1 Bein),
mit steifen Beinen laufen,
in der Mitte der Laufstrecke ein Kind in Bankstellung, überspringen in Bockstellung — Grätsche darüber,
in Grätschstellung durchkriechen,
in der Mitte der Laufbahn Rolle vorwärts, über den angedeuteten Graben springen,
ganze Drehung im Laufen,
zu zweit: Huckepack — Schubkarren,
auf 3 Beinen: der Linke reicht dem Rechten die linke Hand und hängt sein Bein ein, mit der rechten Hand hält er sich an der Schulter des anderen fest (siehe Abbildung 1),
zu dritt: der Mittlere wird auf den gefaßten Händen getragen und hält sich an den Schultern fest. Der Mittlere hängt ein Bein über die gefaßten Hände.

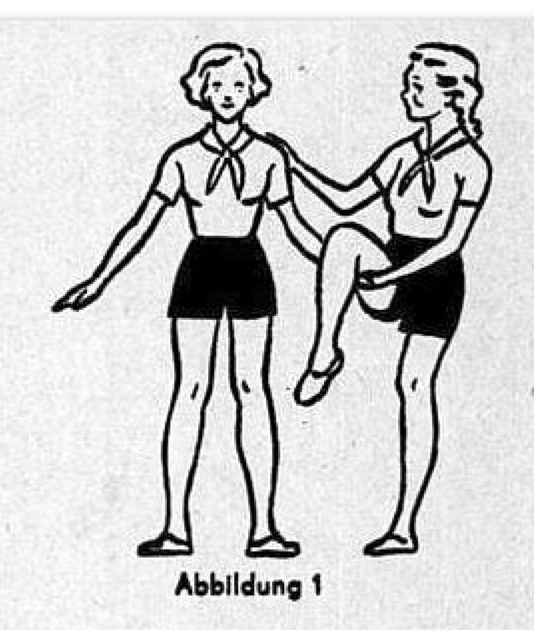


Abbildung 1

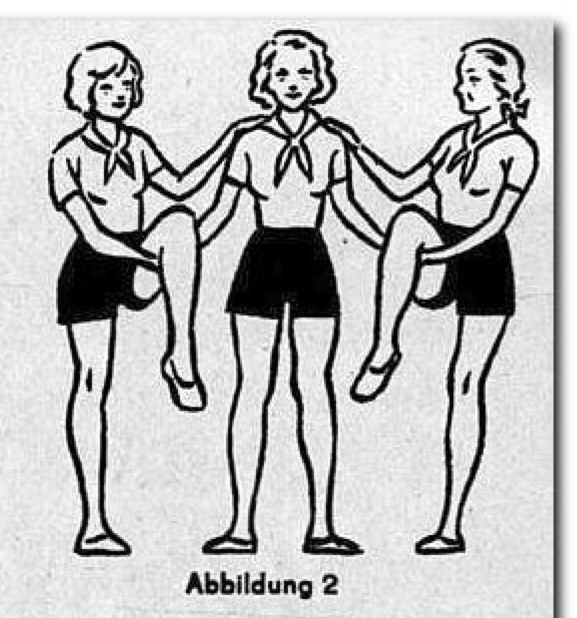


Abbildung 2

3 Mann auf 4 Beinen: Alle drei stehen nebeneinander, der Mittlere erfaßt die äußeren Hände der Außenstehenden, und diese hängen ihre inneren Beine darüber und fassen sich im Nacken des Mittleren. (Siehe Abbildung 2.)

Weitere Möglichkeiten: Der Mittlere hängt sich an die Arme der Äußeren ein und zieht die Beine an, um sich tragen zu lassen.

Gewöhnliche Handfassung, der Mittlere läuft im Liegehang mit leicht angebeugten Unterschenkeln vorwärts, gezogen von den beiden anderen Kindern.

b) *Einfache Staffel mit Gerät*

Sackhüpfen,

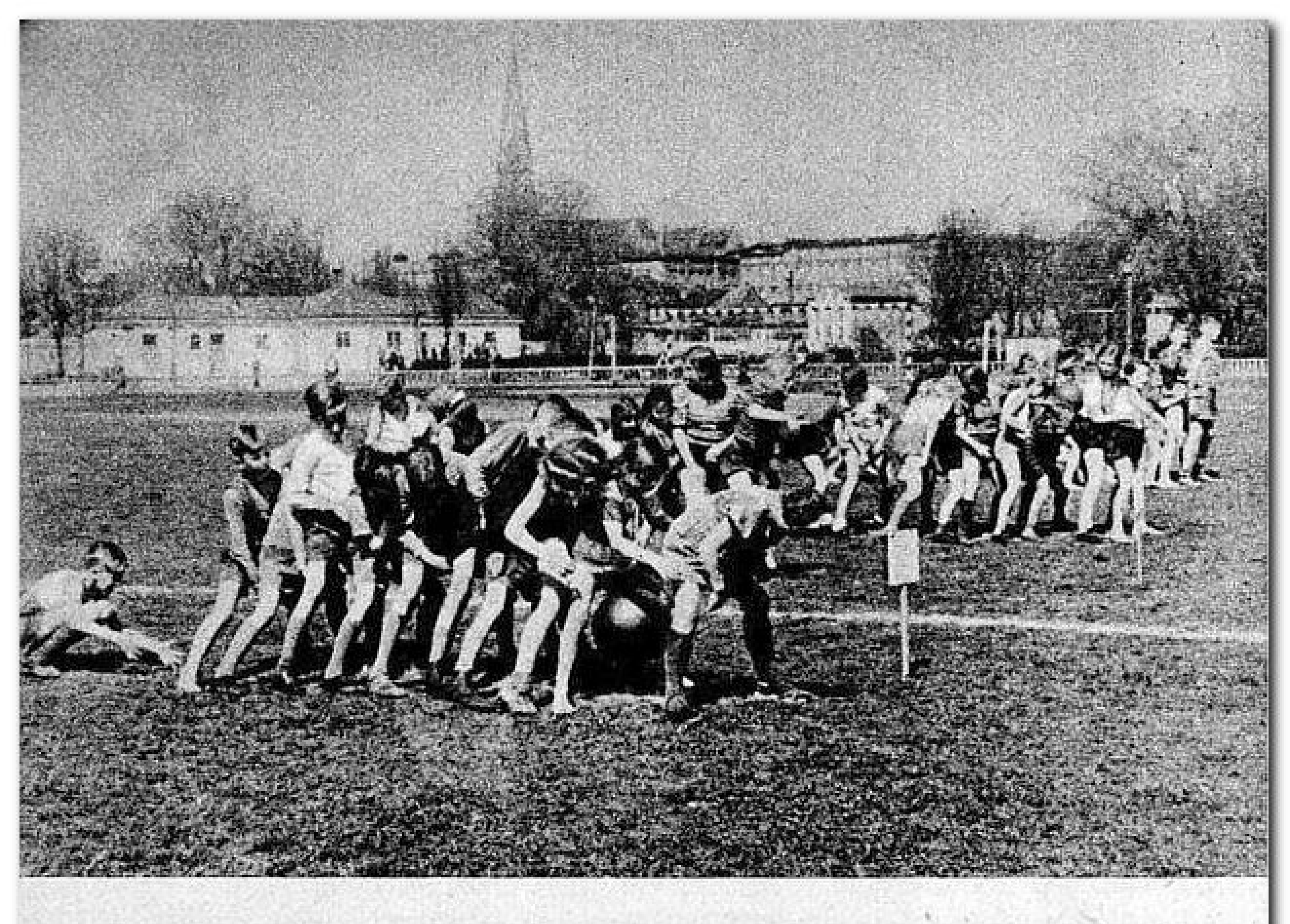
Hosen umziehen: Jeder Mannschaft wird eine größere Turnhose gegeben. Jeder Läufer muß die Hose anziehen, am Ende des Laufes wieder ausziehen und sie dem nächsten übergeben.

Eierlaufen: Ein Holz- oder Gipsei wird auf einem Suppenlöffel beim Laufen balanciert.

Stab balancieren: Der Läufer hat in jeder Hand einen Stab, der 3. Stab wird quer darübergelegt, darf nicht herunterfallen oder die Hände berühren.
Mit 2 Stäben einen oder zwei Stäbe weiterrollen.

Balltreiben: mit der Hand,
mit dem Fuß,
mit dem Stab.

Mit dem Ball: Rolle vorwärts,
über ein Hindernis springen,
auf dem Schwebebalken laufen, den Ball hochwerfen und fangen;
zum Mal laufen, den Ball hinlegen, der nächste holt ihn,
auf allen vieren kriechen und dann den Ball mit dem Kopf vorwärts rollen.



Mit Keulen: Der erste stellt sie hin, der nächste holt sie. Die Keule darf nicht umfallen.
5 Keulen in gleichen Abständen aufstellen, mit 5 Schritten überspringen, im Zickzack herumlaufen.

2. Ballstaffeln

Die Mannschaften stehen in einer Reihe nebeneinander mit gegrätschten Beinen. Der erste rollt den Ball durch die gegrätschten Beine zurück, der jeweils letzte nimmt den Ball auf, läuft mit ihm die Reihe entlang, stellt sich davor und rollt den Ball wieder nach hinten.

Arten:

Den Ball nicht nach vorn tragen, sondern rollen.
Den Ball nicht durch die Beine rollen, sondern über den Köpfen entlangreichen (nicht werfen).
Abwechselnd: über die Köpfe hinweg, durch die Beine hindurch.

3. Hindernisstaffeln

Die Hindernisstaffeln werden in der Art der einfachen Laufstaffeln durchgeführt, nur daß der Spieler jetzt auf seinem Weg verschiedene Hindernisse (nicht mehr als 3 bis 4) zu überwinden hat (z. B. über einen Graben hinwegsetzen, eine Hürde überklettern, unter einer Bank hindurchkriechen, einige Meter balancieren).
Hier können wir selbst viele neue Formen entwickeln.

4. Andere Spiele

Habicht und Henne

Mit Hüftfassung eine Reihe bilden. Der erste Spieler ist die Henne, die schützend ihre Arme ausbreitet. Vor ihr steht der Habicht, der nun versucht, das letzte Kücken in der Reihe zu erwischen. Fängt er es, so wird der Habicht Henne und das letzte Kücken Habicht. So kann die ganze Reihe einmal gewechselt werden.

Stollen vortreiben

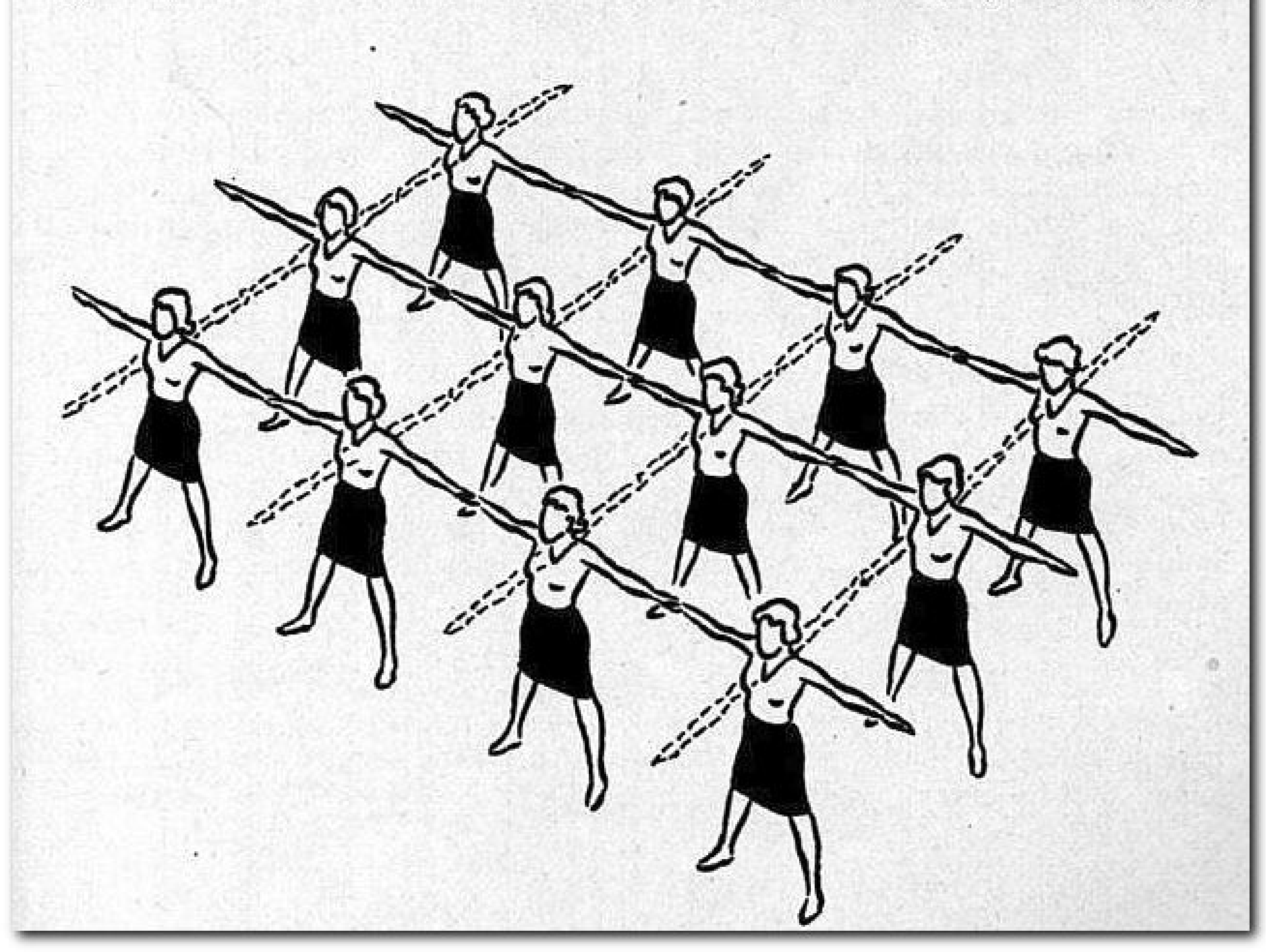
Mehrere gleich lange Reihen mit gespreizten Beinen. Der letzte kriecht durch, stellt sich vorn wieder an, dann der nächste usw. Die Reihe, die am schnellsten durchgekrochen ist, wird Sieger.

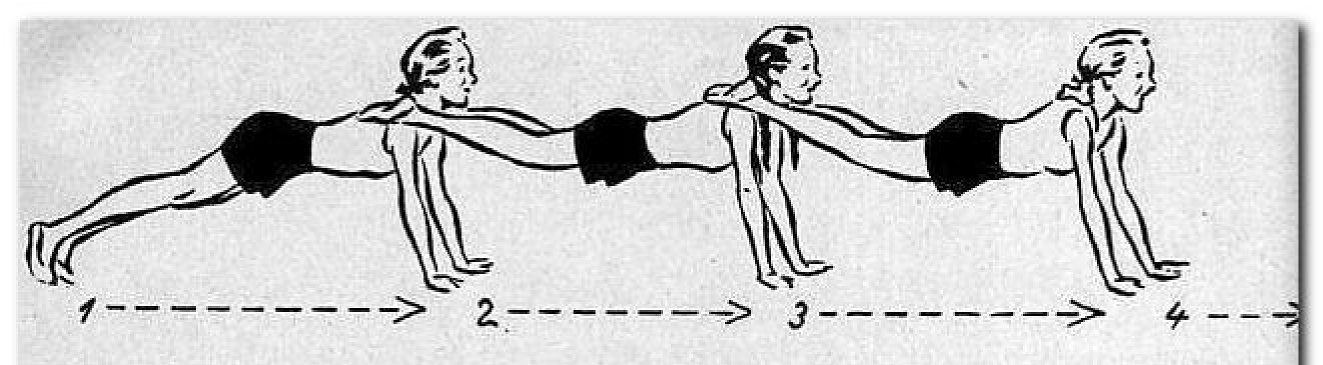
Irrgarten

Aufstellung in Reihen zu vier, fünf usw. Die Reihen stehen so weit auseinander, daß sie sich mit ausgestreckten Händen gerade noch fassen können. Die Reihen fassen in einer Richtung durch. Zwei Spieler fangen einander. Auf Zuruf des Ausreißers machen alle Spieler eine Vierteldrehung links und fassen wieder durch. (Siehe Abbildung.)

Kettenreißen

Eine lange Kette von Jungen, die sich an den Händen fassen, läuft rasch in Schwarmlinie vor. Ein Flügelmann bleibt stehen, wodurch sich die Kette zu einem dichten Knäuel zusammendreht, der dann in umgekehrter Folge wieder aufgedreht werden kann. Wer beim Ein- und Ausdrehen losläßt, scheidet aus.





Raupenwettlauf

Mehrere Kinder gehen nacheinander in den Liegestütz und legen dabei die Füße auf die Schultern des Hintermannes, so daß sie dabei dessen Kopf einklemmen. Mehrere solcher Raupen nebeneinander kriechen dann um die Wette, wobei die Hände immer vorgreifen müssen. Je länger die Raupen sind, desto lustiger wird der Wettkampf. Die Raupe wird von hinten aufgebaut. (Siehe Abbildung.)

Bockspringen

Die Spieler stellen sich in 5 Schritt Entfernung in einer Reihe auf und gehen in Bockstellung. Der letzte fängt an, grätscht darüber und stellt sich ganz vorn als Bock auf. Dann der nächste, bis alle durch sind. Wenn mehrere Reihen sind, dann im Wettkampf.

Nummernlauf

Mehrere gleich starke Reihen sitzen mit einigem Abstand nebeneinander. Jede Reihe zählt durch, ein Spieler steht vorn. Ruft er nun eine Zahl auf, so müssen ihm sämtliche Spieler aller Reihen mit derselben Nummer zu einem Hindernislauf o. ä. folgen. Beim Ruf „Zurück“ versucht jeder auf seinen alten Platz zu kommen. Da jetzt auch der Rufer einen Platz sucht, muß der letzte wieder neu aufrufen.

Brücke bauen

Die Spieler stehen vorgebeugt in einer Reihe und umfassen die Hüfte des Vordermannes, so daß sie eine Brücke bilden. Ein Spieler setzt sich auf den letzten der Brücke und reitet nun darüber hinweg. Vorn wieder vorstellen. Damit die Brücke nicht zusammenbricht, müssen sich die Spieler gut an den Vordermann festhalten und die Köpfe dabei einziehen, damit sich der jeweilige Reiter nicht daraufsetzt.

Steg bauen

Ähnlich wie bei der Brücke, nur daß sich hier der erste und letzte Spieler tief zusammenhocken, damit der nächste gut auf den Steg steigen und darüberlaufen kann.

Rolle über den Baum

Eine Reihe Kinder lassen sich eng nebeneinander auf allen vieren nieder, so daß ihre Rücken eine schöne Brücke bilden. Der erste rollt nun mit gegrätschten Beinen über die ganze Brücke hinweg, dann der nächste. Bei mehreren Reihen kann dieses Spiel im Wettbewerb durchgeführt werden.

5. Ballspiele

Reiterball

Gerät: Medizinball (2 kg).

Paarweise im Stirnkreis*, Vordermann Rumpf vorbeugen, Hände stützen auf den Knien, Hintermann aufsetzen. Der Ball wird nun von den Reitern im Kreis herum weitergegeben. Läßt jemand den Ball fallen, erfolgt bei allen Wechsel.

Medizinballspiele

Gerät: Medizinball (2 kg) oder Vollball (1 kg).

Stirnkreis, ein Spieler in der Mitte. Der Ball wird kreuz und quer zugeworfen, der in der Mitte Stehende muß ihn fangen. Gelingt es ihm, kommt der letzte Werfer in die Mitte.

Jägerball

Gerät: Hohlball.

Stirnkreis, ein Spieler in der Mitte des Kreises ist der Hase. Die Jäger (Kinder) im Kreise versuchen den Hasen abzuwerfen. Wer ihn trifft, wird Hase.

Ballsuchen

Gerät: Schlagball (Turnschuhe).

Im Stirnkreis eng nebeneinandersitzen mit angezogenen Knien. Ein Spieler befindet sich außerhalb des Kreises. Der Ball wird nun unter den angewinkelten Beinen weitergereicht, der Äußere sucht ihn. Wo er gefunden wird, gilt Platzwechsel.

Ballwandern

Gerät: Medizinball (2 kg).

Mehrere gleich große Flankenkreise**. In Wettkampfform den Ball über die Köpfe, durch die gegrätschten Beine weiterreichen (nicht rollen) oder auch seitlich weitergeben. Der Kreis, der zuerst den Ball bis zum Ende durchgegeben hat, ist Sieger.

* Anmerkung für Spiele im Stirnkreis: Kinder stehen mit dem Gesicht (Stirn) zur Kreismitte.

** Anmerkung für Spiele im Flankenkreis: Kinder stehen mit der rechten oder linken Schulter zur Kreismitte.

Spiele in Reihenaufstellung

Kopf und Schwanz

Die Spieler fassen sich in der Reihe fest um die Hüften. Der erste Spieler ist Kopf, der letzte der Schwanz. Der Kopf versucht nun den Schwanz zu greifen, wobei die Reihe nicht zerrissen werden darf.

Wird der Schwanz gefaßt, scheidet er aus, und die ganze Reihe macht kehrt, so daß der Kopf nun Schwanz wird. Es kann auch so gespielt werden, daß der Schwanz nicht ausscheidet, sondern sich als neuer Kopf vor den alten reiht. In diesem Falle macht die Reihe nicht kehrt.

Neben den Staffelspielen sind es noch die Kreisspiele und die Spiele in Reihenaufstellung, die wir in den Sportübungsstunden verwenden wollen. Jedoch genügen alle diese Spiele noch nicht, wenn unsere Kinder das Sportleistungsabzeichen „Für Frieden und Völkerfreundschaft seid bereit" — „Immer bereit" erwerben wollen.

Kreisspiele

Foppball

Gerät: Leichter Hohl- oder kleiner Vollball (1 kg).

Die Spieler stehen im Kreis, einer mit dem Ball in der Mitte. Dieser wirft den Ball mit Foppen einem Kinde im Kreis zu. Das Kind muß vor dem Fangen in die Hände klatschen. Klatscht eines bereits beim Foppen oder fängt ein Spieler ohne zu klatschen, oder läßt er den Ball fallen, so ist dies ein Fehler. Das Kind scheidet nun aus, oder bei jedem Fehler muß es so lange auf einem Bein stehen, bis es beim nächsten Male richtig fängt. Wer bis zuletzt im Kreis ist, wird Sieger.

Rollball

Gerät: Medizinball (2 oder 3 kg).

Stirnkreis, ein Spieler in der Mitte. Der Ball wird nun durch den Kreis gerollt, wobei der in der Mitte Stehende versucht, sich auf den Ball zu setzen. Er darf dabei den Ball nicht mit den Füßen stoppen. Gelingt ihm das Setzen, so kommt der letzte Abwerfer in die Mitte.

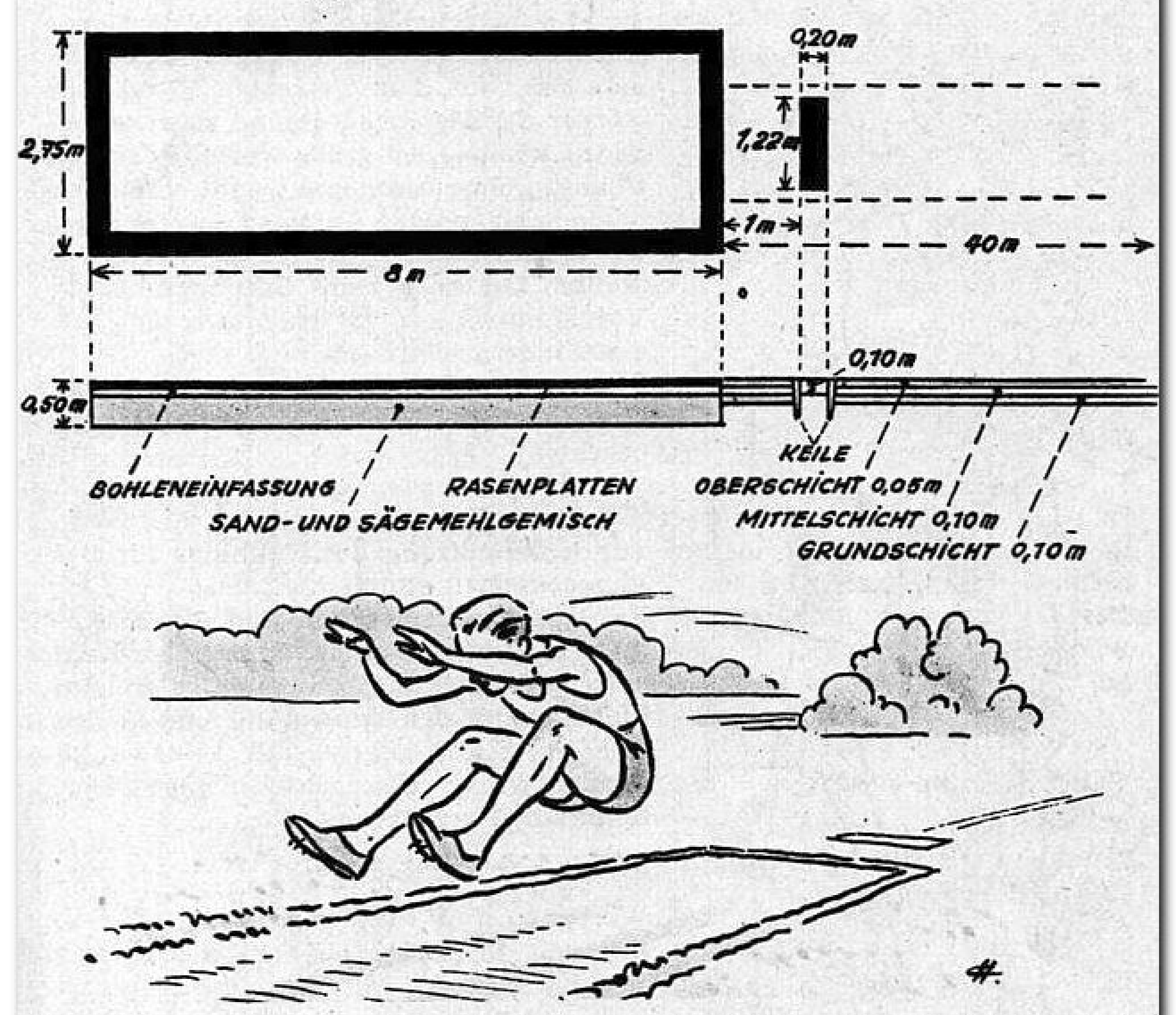
Hüpfender Kreis

Gerät: Sprungseil oder Tau.

Stirnkreis, ein Kind in der Kreismitte schwingt das Tau tief im Kreis herum. Jeder einzelne im Kreis hüpft, um nicht vom Tau berührt zu werden. Wer hängenbleibt, scheidet aus. Der Kreis kann auch dem Tau entgegenlaufen.

Bei Beginn des Tauschwingens wird der Kreis so weit vergrößert, daß die Kinder mindestens 1 Meter vom Tauende entfernt stehen. Wenn das Tau richtig im Kreis schwingt, geht der gesamte Kreis 1½ Meter zur Kreismitte vor, so daß jetzt jedes Kind über das Tau springen kann, wenn es bis zu ihm geschwungen worden ist.

WIR BAUEN EINE Weitsprunganlage



Die Weitsprunggrube muß mindestens 2,75 Meter breit und 8 Meter lang sein. Die Tiefe der Sprunggrube beträgt 0,50 Meter. Sie soll mit einem Gemisch von drei Viertel Sand und einem Viertel Sägemehl gefüllt werden, damit sich die Feuchtigkeit länger halten kann. Die Weitsprunggrube darf keine scharfen Kanten aufweisen. Deshalb ist sie mit Bohlen einzufassen, die mit Rasenplatten zu überdecken sind. Der Absprungbalken ist 1 Meter von der Grube entfernt und im Boden durch Keile fest verankert. Er ist 1,22 Meter lang, 0,20 Meter breit und 0,10 Meter stark.

Die Anlaufbahn ist mindestens 1,22 Meter breit und 40 Meter lang und muß voll geschottert sein. Die Schotterung beträgt 0,10 Meter, das ist die Grundschicht. Darauf folgt die Mittelschicht, die sich aus 0,10 Meter grober Schlacke zusammensetzt. Die Oberschicht besteht aus 0,05 Meter feiner Schlacke, die mit Lehm gemischt wird, damit die Anlaufbahn hart wird.



Leichtathletik

Die Leichtathletik stellt den Hauptbestandteil der Übungen zur Erlangung der Sportleistungsabzeichen dar. Die Grundübungen der Leichtathletik — Lauf, Wurf, Sprung — sind die natürlichsten Bewegungsformen.
Die leichtathletischen Übungen, insbesondere der Lauf, sind die besten Mittel, den Körper des Menschen gesund zu erhalten. Hinzu kommt der große Vorteil, daß die Übungen ohne besondere Geräte und ohne besonderen anderen Aufwand durchgeführt werden können.
(Sollten wir noch keine Sprunggrube zur Verfügung haben, so bauen wir uns mit den Kindern selbst eine.)
Was muß der Pionierleiter bzw. Helfer bei den einzelnen leichtathletischen Übungen beachten?

Der Lauf

Zur Unterstützung des Trainings für das Pionier-Sportleistungsabzeichen.
Bei einem guten Läufer sind alle Bewegungen leicht und schön. Er hält den Kopf aufrecht. Die Arme bewegen sich frei im Einklang mit den Beinen; sie sind in den Ellbogen etwas angewinkelt — etwa im rechten Winkel. Den meisten Kindern aber unterlaufen grobe Fehler.

Die Fehler des Läufers

Werft den Kopf nicht zurück!
Ihr habt sicherlich gesehen, wie wichtig sich der Truthahn tut: wie er die Schwanzfedern fächerförmig entfaltet und den Kopf stolz zurückwirft. Schaut die Abb. 2 an. Es gibt Kinder, die so laufen.
Mit zurückgeworfenem Kopf kann man nicht schnell laufen. Der Körper „bleibt" gleichsam hinter den Beinen und läßt den Läufer keine große Geschwindigkeit entfalten. Ratet den Kindern, die in diesen Fehler verfallen, einige Male mit vorgeneigtem Körper zu laufen.

Watschelt nicht!

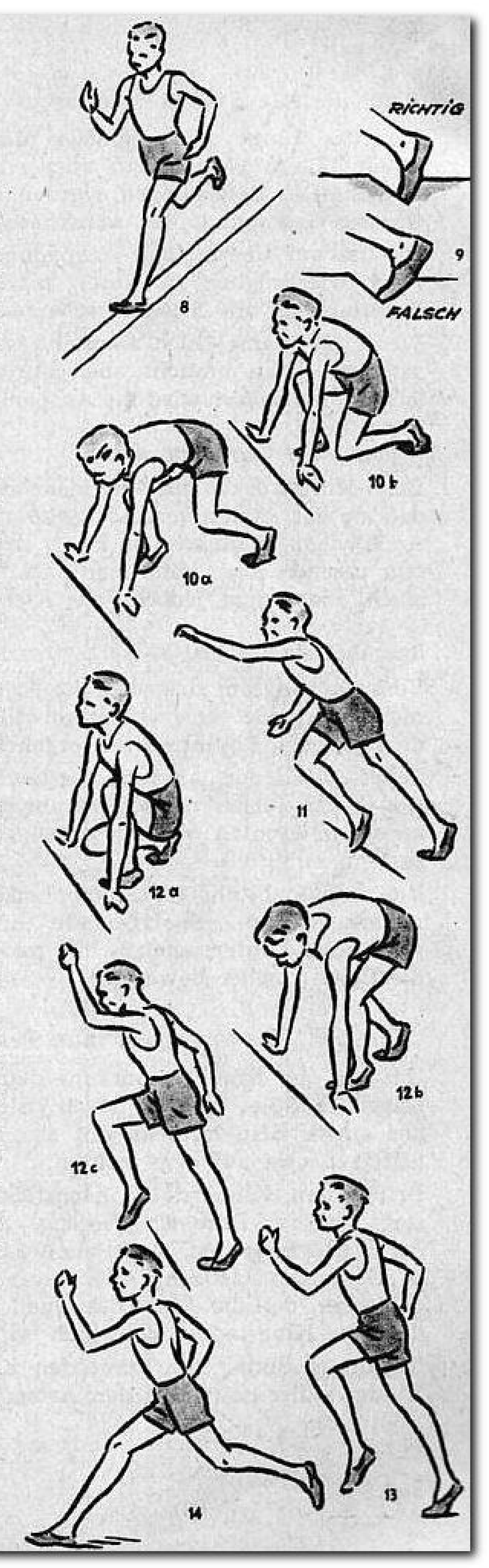
Einige Kinder watscheln während des Laufens wie eine Ente. Wenn man einen solchen Läufer von vorn beobachtet, wird sofort klar, worin sein Fehler besteht (Abb. 3). Die seitlichen Schwankungen verringern die Geschwindigkeit des Laufs beträchtlich.

Die Knie höher heben!

Versucht einmal zu laufen, fast ohne die Knie zu beugen, und dann lauft einmal und hebt dabei die Knie immer höher und höher. Ihr werdet merken, daß es euch leichter fällt, sich mit den Beinen energisch vom Boden abzustoßen, wenn die Knie höher gehoben werden; denn in diesem Fall senkt sich der Fuß mit Schwung von oben nach unten, federt bei der Berührung mit dem Boden und „springt" von diesem wie ein Ball zurück.

Achte darauf, daß die Kinder während des Laufs die Knie etwa so stark heben, daß der Oberschenkel einen rechten Winkel mit dem Körper bildet (beim Kurzstreckenlauf).

Stoßt euch stärker mit dem Fuß ab! Ein erfahrener Läufer, der besonders gut über kurze Strecken läuft (60 bis 100 Meter), macht sehr große Schritte, fast 2 Meter jedesmal. Der Schritt eines Sprinters ist gewöhnlich acht- bis neunmal so lang wie die Länge des Fußes. Und wie ist die Länge des Schritts bei den Kindern? Gewöhnlich fünf bis sechs Fußlängen. Das ist zuwenig. Während des Abstoßens streckt man das Bein im Knie völlig gerade und stützt sich mit der Fußspitze stark gegen die Erde. Angehende Läufer vergessen das häufig. In dem Bemühen, rasch vorwärts zu kommen, laufen sie mit halbgeknickten Beinen.



Beißt die Zähne nicht zusammen!

Mancher Junge oder manches Mädchen läuft gut und rasch während der Spiele. Beim Wettbewerb aber scheinen sie das Laufen gleichsam zu verlernen. Die Bewegungen werden „hölzern", gehemmt, die Geschicklichkeit und die Geschwindigkeit schwinden dahin.

Das ist auf übermäßige Anspannung zurückzuführen. In dem Bemühen, so rasch wie möglich zu laufen, macht der unerfahrene Läufer eine zu große Anstrengung: alle Muskeln scheinen sich zu verkrampfen.

Wenn der Mensch sich allzusehr anstrengt, beißt er unbedingt die Zähne zusammen. Man braucht aber nur die Zähne auseinanderzubringen und zu lächeln, und sofort wird die Anspannung aller Körpermuskeln dahinschwinden.

Haltet nicht den Atem an!

Beim Kurzstreckenlauf sind manche Kinder so sehr bemüht, alle zu überholen, daß sie das Atmen vergessen. Sie atmen so gut wie gar nicht. Das ist falsch! Auch wenn man schnell läuft, darf man das Atmen nicht vergessen. Bei sehr raschem Lauf kann man natürlich nicht langsam und gleichmäßig atmen. Macht aber kurze, jedoch volle Atemzüge nach je zwei bis vier Schritten.

Raschere Armarbeit!

Versucht langsam zu gehen, die Arme aber rasch zu schwingen. Dabei kommt nichts zustande. Ihr werdet unwillkürlich den Schritt beschleunigen und in dem gleichen Rhythmus weitergehen, in dem sich eure Hände bewegen.

Lehrt die Kinder, während des Laufens geschickt mit den Armen zu arbeiten. Die Arme dürfen nicht verkrampft sein. Man muß sie locker im Ellbogen in einem rechten Winkel gebeugt halten; die Finger sind ebenfalls leicht zu beugen.

Vielleicht habt ihr im Stadion mal gehört, wenn die Läufer sich dem Ziel nähern, daß die Sportfreunde ihnen zurufen: „Stärkere Armarbeit!" Sie raten dem Läufer, energischer mit den Armen zu arbeiten, damit sich auch die Beine rascher bewegen.

Wie korrigiert man Fehler?

Um bei den Kindern stärkere Beinstöße zu entwickeln, soll man sie häufig folgendes Spiel spielen lassen: Sie sollen feststellen, wer 10 bis 15 Meter auf einem Bein hüpfend mit der geringsten Anzahl von Sprüngen zurücklegt; zunächst auf dem rechten, dann auf dem linken Bein.

Bringt den Kindern die nachstehende nützliche Übung bei: Jeder Läufer zieht auf der Erde ein Viereck. Auf Kommando beginnen alle Kinder auf der Stelle zu laufen, wobei sie die Knie möglichst hoch heben (Abb. 5). Zählt in Gedanken bis zehn oder zwanzig und kommandiert „Halt!" Sieger ist derjenige, der die Linie des Quadrats nicht übertreten hat und richtig lief, d. h. die Knie in die Höhe hob und starke rasche Stöße machte.

Die dritte Übung führt mit den Kindern an irgendeinem Zaun durch. Die Kinder stützen sich mit den Armen gegen den Zaun, wie auf Abb. 6 gezeigt,

und beginnen den Lauf auf der Stelle. Achtet darauf, daß die Kinder das „Abstoß"bein völlig geradestrecken. Klatscht im Takt zu den Schritten der Kinder, zunächst langsam, dann immer rascher und rascher. Achtet darauf, ob die Läufer die Knie hochheben und sich richtig abstoßen.

Um den Kindern das Watscheln abzugewöhnen, führt folgende Übung durch: Zieht in der Mitte der Laufbahn einen schmalen Streifen, den ihr durch zwei Linien bezeichnet. Die Kinder müssen nacheinander den Streifen entlanglaufen, und zwar so, daß die Fußspitzen nicht über den Grenzstrich hinausgehen (Abb. 8). Dazu muß man die Fußspitzen leicht nach innen stellen. Das ist gerade für das richtige Laufen notwendig. Diese Übung führt zwei- bis dreimal im Laufe einiger Übungsstunden durch.

Von der übermäßigen Anspannung der Muskeln während des Kurzstreckenlaufs kann man die Kinder durch folgende Übung abbringen: Die Kinder stellen sich an der Startlinie auf und laufen auf euer Kommando 30 bis 50 Meter um die Wette bis zur Ziellinie. Zu Beginn des Laufs nimmt jeder Teilnehmer eine dünne Scheibe Brot, Apfel oder eine Scheibe einer gekochten Kartoffel in den Mund und legt sie zwischen die Zähne. Derjenige siegt, der die Scheibe bis zum Ziel nicht durchbeißt. Führt diese Übung mehrere Male durch.

Von der übermäßigen Muskelanspannung befreit man sich auch durch Übungen im langsamen Laufen mit einem Stock. Haltet den Stock wie auf Abb. 4. Diese Übung gewöhnt außerdem den Läufer daran, sich aufrecht zu halten.

Laufen mit Beschleunigung

Wenn man mit voller Geschwindigkeit läuft, kann man schwer beobachten, ob alle Bewegungen richtig sind. Bei jeder Übungsstunde führe mit den Kindern sogenanntes „Laufen mit Beschleunigung" durch. Die Strecke beträgt 60 bis 120 Meter. Zu Beginn der Strecke laufen die Kinder langsam und beschleunigen den Schritt erst allmählich, so daß sie zuletzt (10 bis 15 Meter vor dem Ziel) die volle Geschwindigkeit entwickeln.

Bei solchem Laufen bemühen sich die Kinder, jegliche Fehler in der Technik des Kurzstreckenlaufs abzustellen, wie ihr es ihnen zur Aufgabe macht. Bei der einen Übung achten sie sorgfältig darauf, geradeaus zu laufen und die Fußspitzen leicht nach innen zu stellen, bei einer anderen, daß der Körper nicht zurückgeworfen und das Kinn nicht an die Brust gepreßt wird, in der dritten, daß das „Stoßbein" geradegestreckt wird usw.

Diese Übung, d. h. der Lauf mit Beschleunigung, wird selbst von erfahrenen Leichtathleten bei jedem Training ausgeführt, da sie überaus nützlich ist.

Läuferspiele

Wenn ihr den Kindern die Lauftechnik über kurze Strecken beibringt, führt mit ihnen möglichst oft Staffelläufe und Spiele in der Art des Greifens und Fangens durch (Zeck), bei denen zwei bis drei Teilnehmer um die Wette laufen. Wenn sich alle Schüler daran gewöhnt haben, rasch und ungezwungen zu laufen, führt ein Wettlaufen durch, um die Besten festzustellen.

Kurzstreckenlauf

Erwachsene Sportler wetteifern im Laufen über verschiedene Strecken. Entfernungen bis zu 200 Meter sind Kurz-, von 800 bis 1500 Meter Mittel- und über 3000 Meter Langstrecken. Beim Kurzstreckenlauf ist die Geschwindigkeit wichtig, bei den Mittelstrecken Geschwindigkeit und Ausdauer, während bei den Langstrecken vom Läufer vor allem Ausdauer verlangt wird.

Begeistert euch nicht übermäßig für Kurzstrecken-Wettbewerbe. Die Kinder sollen zunächst laufen lernen, Staffelläufe veranstalten und Zeck spielen. Wenn ihr euch aber überzeugt habt, daß sie wirklich sportliches Interesse für den Lauf haben, dann kann man häufiger Wettläufe veranstalten. Für jüngere Kinder nimmt man Strecken von 50 bis 60 Meter, für ältere Kinder Strecken von 60 bis zu 75 Meter.

Beginnt mit 60 Meter. Es findet sich leichter eine gute Bahn von dieser Länge. Diese Strecke ist nicht so ermüdend und entspricht eher den Kräften der Kinder.

Der Start

So nennt man den Beginn des Laufs. Davon, ob der Sportler den Lauf geschickt oder ungeschickt beginnt, hängt sein Erfolg ab.

Der Start für kurze Strecken wird als Tiefstart bezeichnet, da der Läufer sich dabei auf ein Knie niederläßt. Lernt selbst den Tiefstart und bringt ihn den Kindern bei.

Um sich von der Erde gut abzustoßen, muß man hinter der Startlinie Startlöcher graben. Mit irgendeinem Eisen grabt das erste Startloch eine Fußlänge von der Startlinie entfernt. Stellt die Spitze des einen Fußes in dieses Startloch (des linken oder des rechten Fußes, wie es euch besser paßt). Laßt euch auf das Knie des anderen Beins nieder, so daß es etwas hinter das ausgegrabene Loch kommt. Wo sich die Spitze des Fußes befindet, wird ein zweites Startloch gegraben (Abb. 10). Dann wird die Fußspitze in dieses Loch gestellt. Kann man das bequem tun, dann sind die Startlöcher richtig gegraben. Die Startlöcher werden 8 bis 10 Zentimeter tief gegraben, der hintere Hang der Löcher muß fast steil, der vordere etwas flacher sein. Die Fußspitzen müssen leicht in die Startlöcher passen und dürfen die Ränder nicht streifen.

Nach diesen Vorbereitungen wartet der Läufer auf das Kommando „Auf die Plätze!“ Auf dieses Kommando setzt er die Fußspitzen in die Startlöcher, geht auf ein Knie und stützt sich leicht mit gespreizten Fingern auf die Erde an der Startlinie (Abb. 10) und konzentriert sich auf den Start und die vor ihm liegende Strecke. Auf das Kommando „Fertig!“ erhebt sich der Läufer leicht aus der knienden Stellung und verlegt das Schwergewicht des Körpers nach vorn. Auf „Los!“ streckt er mit einem Ruck die Beine gerade, wobei er die starke Neigung des Körpers beibehält, den ganzen Körper gleichsam vorwirft und die Arme energisch ausschwingt: den einen Arm nach vorn, den anderen nach hinten (Abb. 11).

Zusammenfassend:

Der Freund, der das Startkommando gibt, kündigt den Wortlaut seines Kommandos an:

„Mein Kommando lautet (oder wird lauten): Auf die Plätze! Fertig! Los!"
Danach folgt: „Mein Kommando gilt! Auf die Plätze! Fertig! Los!"
Hierbei startet der Läufer.

Die ersten Schritte müssen klein, aber sehr rasch sein. Der Körper muß stark vorgebeugt sein, als würde der Läufer vornüberfallen und sich durch rasche Beinarbeit vor dem Sturz bewahren. Das ist der Tiefstart.

Es gibt noch eine Abart des Tiefstarts, der sich von der ersten dadurch unterscheidet, daß die Startlöcher in einer Fußlänge Entfernung voneinander ausgegraben werden, während die Entfernung vom ersten Startloch bis zur Startlinie etwas größer ist als bei der ersten Startart — etwa zwei Fußlängen. Auf der Abbildung 12 ist diese Startart dargestellt.

Beide Arten des Tiefstarts gestatten es in gleicher Weise, eine große Geschwindigkeit zu entfalten. Manchen Kindern ist die erste Startart, andern die zweite lieber. Gewöhnlich erzielen hochgewachsene Läufer mit langen Beinen bessere Ergebnisse bei der ersten, kleinere Läufer dagegen bei der zweiten Startart. Bringt den Kindern beide Methoden bei, damit sich jedes Kind die auswählen kann, die ihm bequemer ist.

Der Stoßschritt

Bei den ersten 20, 25 Schritten entfaltet die größte Geschwindigkeit. Betrachtet die Abbildung 13. So muß man zu Beginn der Strecke laufen. Das wird als der „Stoßschritt" bezeichnet. Der Körper des Läufers ist vorgebeugt, das schreitende Bein wird im Knie gebeugt, so hochgerissen, daß der Oberschenkel fast einen rechten Winkel mit dem Körper bildet. Der Läufer senkt den Fuß von oben nach unten, nach hinten und stößt kraftvoll mit der Fußspitze gegen den Boden. Mit den im Ellbogen gewinkelten Armen arbeitet er möglichst rasch, wobei er abwechselnd den einen Arm nach vorn, leicht schräg zur Brust, den anderen nach hinten, etwas nach außen führt. Die Hände sind geschlossen, aber nicht geballt.

Der Schwungschritt

Wenn die Laufgeschwindigkeit anwächst, verlängert allmählich die Schrittlänge und verringert die Neigung des Körpers nach vorn. Die Beinbewegungen werden dadurch ausholender und schwungvoller, deshalb erhielt diese Laufmethode auch die Bezeichnung „Schwungschritt" (Abb. 14). Das Knie des nach vorn geschwungenen Beines wird jetzt nicht so hoch gerissen wie beim Stoßschritt. Der Unterschenkel wird frei vorgeschwungen. Durch diese Bewegung setzt das Bein mit geradegestrecktem Knie auf die Erde auf. So lauft die ganze Strecke.

Endspurt

Bei den letzten Schritten der Strecke versucht, den ganzen Körper vorzureißen. Dazu müßt ihr die Arme mit einem Ruck zurückwerfen. Der Körper wird dann vorwärtsstreben, und ihr werdet um einen Bruchteil der Sekunde früher das Zielband berühren. Dieser Bruchteil ist im Wettbewerb zuweilen sehr wertvoll.

Wenn die Ziellinie überquert ist, bleibt nicht sofort stehen, sondern lauft 15 bis 20 Schritt weiter, die Bewegungen allmählich ausklingen lassend.

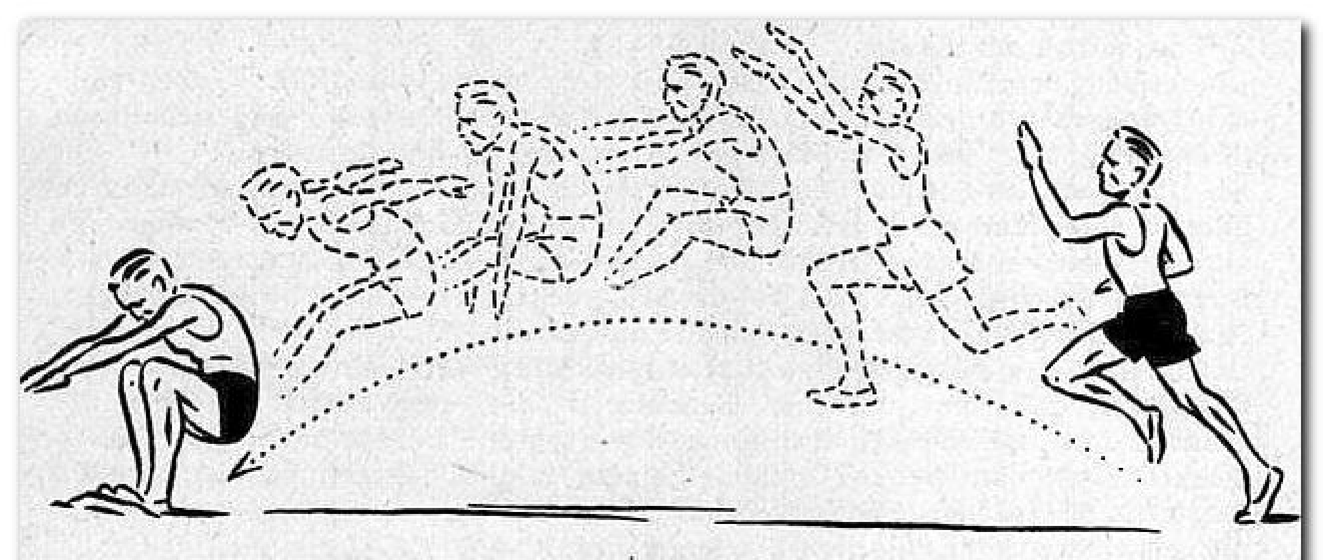


Abbildung 1

Das Springen

Alle Kinder springen gern. Versammelt die Kinder, damit jedes Kind zeigt, wie weit es mit Anlauf springen kann. Es wird sicher dasjenige siegen, das richtig und rasch laufen kann. Das ist nicht erstaunlich, weil ein rascher Anlauf einen weiteren Sprung gestattet. Wenn man sich dazu nach dem Anlauf kräftig vom Boden abstößt, springt man noch höher und legt in der Luft noch eine weitere Strecke zurück. Deshalb darf man nicht nur das Springen üben, man muß unbedingt das Laufen trainieren.

Weitsprung

Wendet euch um Rat an Sportlehrer, sie werden euch helfen, in der Sprungtechnik zurechtzufinden.

Hier wird eine kurze Beschreibung der Technik gegeben, damit ihr den Kindern einfache Hinweise geben und die gröbsten Fehler korrigieren könnt. Überprüft, ob ihr selbst richtig springt.

Stellt euch in einer Entfernung von 20 bis 25 Metern vom Absprungbalken auf. Beim Anlauf beschleunigt die Schritte so, daß ihr bei den letzten 10 bis 15 Metern die größte Geschwindigkeit entwickelt.

Wenn ihr den Fuß auf den Absprungbalken stellt, setzt ihn zuerst mit der Ferse auf und stoßt euch danach möglichst kräftig mit der Fußspitze ab (Abbildung 1). Den Aufsatz der Fersen benutzen wir nur bei Sprüngen aus dem Stand.

Im Augenblick des Abstoßens reißt den ganzen Körper vorwärts und nach oben, schwingt energisch in der gleichen Richtung das freie Bein, das ihr im Knie beugt.

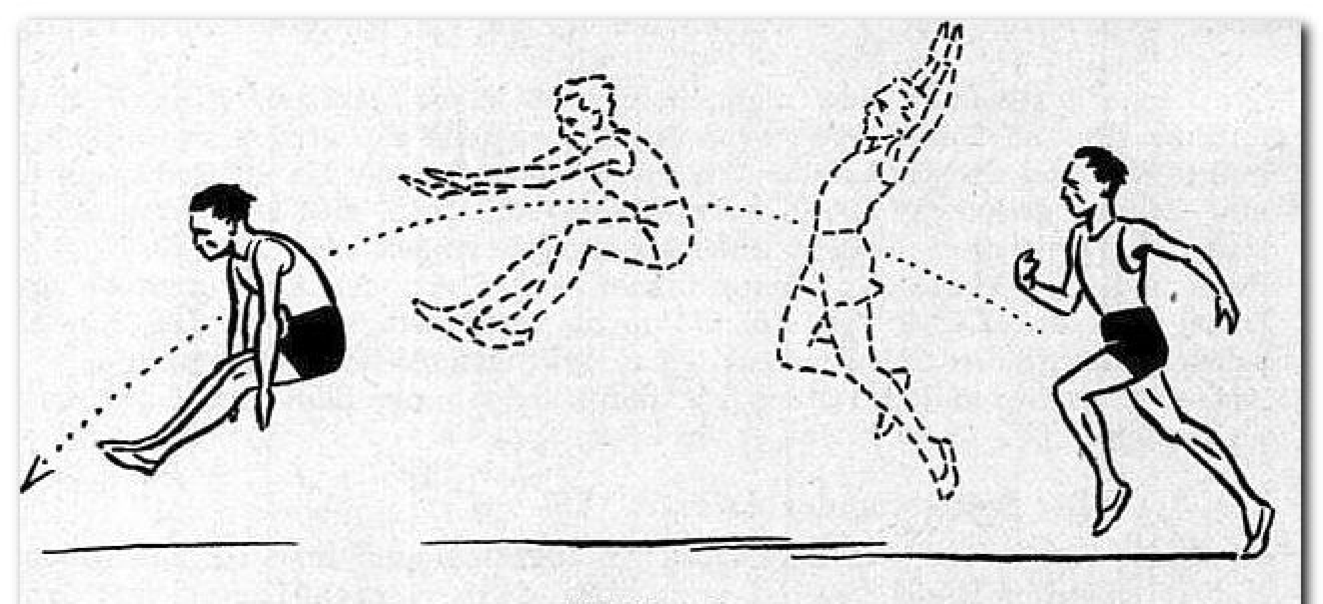


Abbildung 2

Beim Flug zieht die Knie der gebeugten Beine an die Brust. Vor dem Aufsetzen streckt die Beine nach vorn. Landet auf den Fersen der etwas gespreizten Beine und hockt euch tief nieder. Gleichzeitig schwingt die Arme kräftig nach vorwärts, um nicht zurückzufallen.

Noch besser ist die Methode, bei der man im Sprung das Kreuz durchdrückt (Abbildung 2).

Wie ihr auf der Zeichnung seht, führt der Springer, nachdem er sich vom Sprungbalken abgestoßen und das freie Bein energisch nach oben und nach vorn gerissen hat, im Fluge die halbgebeugten Beine nach hinten und drückt das Kreuz stark durch. Unmittelbar vor dem Aufsetzen wirft er die Beine nach vorn und vergrößert damit die Weite des Sprunges.

Denkt daran, daß man bei den Wettbewerben von einer genau markierten Stelle vom Sprungbalken abspringen muß, weil der Sprung sonst nicht anerkannt wird. Die Länge des Sprunges aber wird vom Rande des Sprungbalkens bis zu der Stelle gemessen, wo ihr die Erde berührt habt.

Selbst, wenn ihr gut gesprungen seid, dann aber zurückfallt und euch mit den Händen auf die Erde stützt, wird die Sprungweite bis zur letzten Spur gerechnet.

Damit das nicht geschieht, müßt ihr folgendes tun:

Sobald ihr nur den Boden berührt habt, beugt die Beine in den Knien und werft die Arme nach vorn. Macht eine tiefe Hocke. Stützt euch nicht mit den Armen auf die Erde. Verlagert den Schwerpunkt des Körpers nach vorn und richtet euch erst dann auf.

Um ein kräftiges Abstoßen zu entwickeln, führt man Sprünge durch, bei denen man einen hoch aufgehängten Ball mit dem Kopf erreichen muß, oder man übt Seilspringen.

Es ist ferner nützlich, das Weitspringen mit einem verkürzten Anlauf zu üben. Bei diesen Übungen werden die Kinder rascher lernen, sich richtig abzustoßen.

Die Länge des Anlaufs darf nicht mehr als 8 Meter betragen. In einer Entfernung von anderthalb Metern von der Sprungstelle aus werden zwei Ständer aufgestellt und zwischen ihnen, in einer Höhe von 30 bis 40 Zentimetern, eine Schnur gespannt. Die Kinder müssen versuchen, sich so kräftig abzustoßen, um über die Schnur zu kommen, ohne sie zu berühren (Abb. 3).

Nach und nach rückt die Schnur immer weiter von der Absprungstelle ab. Dabei darf die Länge des Anlaufs nicht vergrößert werden. Die Kinder sollen vielmehr den Sprung durch einen kräftigen Abstoß verlängern.

Achtet darauf, daß die Kinder vor der Landung die Beine möglichst weit vorwerfen.

Die Einteilung des Anlaufs

Wenn die Kinder sich kräftig und sicher abstoßen, muß man sie mit vollem Anlauf springen lassen. Es ist unmöglich, beim raschen Laufen mit dem Sprungfuß genau auf den Sprungbalken zu kommen, wenn man sich den Anlauf nicht einteilt.

Jeder Springer nimmt die Einteilung des Anlaufs für sich selbst gesondert vor. Die Einteilung geht wie folgt vor sich:

Der Springer zieht quer über die Bahn einen Strich oder markiert auf irgendeine andere Weise die Entfernung von 15 bis 18 Meter vom Sprungbalken. Dann geht er weitere 6 bis 8 Meter hinter diese Markierung und beginnt von da den Anlauf. Bis zur Markierung läuft der Springer ganz langsam, nur darauf bedacht, auf die Markierung mit dem Fuß zu treten, mit dem er sich beim Sprung abzustoßen gedenkt. Von der Markierung aus läuft er mit vollem Schwung auf die Sprunggrube zu. Dabei soll man sich nicht bemühen, unbedingt mit dem Fuß auf den Sprungbalken zu kommen. Man muß lediglich die höchste Geschwindigkeit entwickeln und mit völlig gleichmäßigen Schritten laufen und dann abspringen, wie es sich gerade trifft.

Einen solchen Anlauf muß man einige Male versuchen und sich merken, wohin das „Sprungbein" des Läufers gerät. Wenn die Spur dieses Fußes vor dem Sprungbalken zu sehen ist, muß man die Markierung auf der Anlaufbahn vorrücken, und zwar um die gleiche Strecke, um die die Fußspur vom Sprungbalken entfernt ist. Wenn aber die Spur des Sprungbeins hinter den Sprungbalken kommt, muß man die Markierung auf der Bahn um genau die gleiche Entfernung zurückverlegen. Wenn der Springer die Markierung verlegt hat, muß er erneut anlaufen. Jetzt wird sein „Sprungbein" entweder genau auf den Sprungbalken oder in seine Nähe kommen. Nachdem er eine nochmalige Korrektur an der Markierung der Anlaufbahn vorgenommen hat, wird der Springer die für ihn geeignete Anlauflänge finden.

Technik des Hochsprungs

Man muß sich ungemein kräftig abstoßen und den Schwung des Anlaufs geschickt ausnutzen, um hoch zu springen. Beobachte, wie sich eine Katze an einen Spatz oder eine Maus heranschleicht und zum Sprung ansetzt. Ihr

ganzer Körper zieht sich zusammen, der Rücken bildet einen Bogen. Im Augenblick des Abstoßens aber biegt sich der Rücken rasch grade, und die Katze springt wie eine Feder in die Luft. Das plötzliche Gradestrecken des Rückens verstärkt den Stoß der Beine und hilft der Katze, höher und weiter zu springen. Ein Sportler, der sich die Technik des Abstoßens gut zu eigen gemacht hat, beugt ebenfalls leicht das Kreuz, wenn er das Bein auf den Boden setzt, um sich kräftig abzustoßen. In dem Augenblick, wo er das Bein streckt, richtet er sich plötzlich auf, und diese Bewegung verstärkt den Abstoß.

Direkter Sprung

Zunächst sollen die Kinder das Hochspringen mit direktem Anlauf lernen, wobei sie beim Passieren der Schnur die Knie an die Brust einziehen. Richtet die ganze Aufmerksamkeit darauf, daß die Kinder es lernen, richtig anzulaufen und sich kräftig abzustoßen.

Der Anlauf darf nicht lang sein: 8 bis 10 Meter reichen vollkommen aus. Achtet darauf, daß die Kinder beim Anlaufen nicht hüpfen und keine überflüssigen Bewegungen machen. Man soll nicht allzu rasch laufen. Nur die letzten drei, vier Schritte muß man energisch und kräftig machen. Abstoßen kann man sich mit dem Bein, mit dem es einem paßt. Zum Abstoßen muß man den Fuß 60 bis 70 Zentimeter von der Schnur entfernt aufsetzen.

Schersprung

Wenn die Kinder die in Höhe von 90 bis 100 Zentimeter gespannte Schnur frei überspringen können, geht man dazu über, mit ihnen den Schersprung einzustudieren (Abb. 4). Das ist bereits eine sportliche Art des Sprunges. Man läuft jetzt nicht mehr von vorn, sondern etwas seitlich schräg zur Schnur an. Der letzte Schritt muß länger sein als die anderen. Bringt den Kindern bei, den Fuß beim letzten Schritt nicht mit der Spitze, sondern mit der Ferse aufzusetzen.

Der Springer stößt sich mit dem Bein ab, das sich weiter von der Schnur befindet. Man setzt den Fuß mit der Ferse auf den Boden auf und „rollt" ihn bis zur Spitze ab. Das Bein wird hierbei völlig gestreckt. Der Springer wirft beim Abstoß die Hände hoch und streckt seinen ganzen Körper.

Wenn der Springer über der Schnur schwebt, muß er den Körper weit vorbeugen und die Beine über die Schnur bringen, als überschreite er diese zunächst mit dem einen und dann mit dem anderen Bein. Der Springer landet auf einem Bein und beugt es dabei im Knie.

Beseitigt Fehler

Viele Neulinge machen beim Anlauf zu kleine Schritte. Das ist falsch. Man muß die Schritte die ganze Zeit verlängern, damit der letzte Schritt breit wird. Man setzt beim letzten Schritt fast mit dem ganzen Fuß auf und gibt im Sprungbein etwas in den Knien nach, drückt mit dem Ballen (Fußspitze) vom Boden ab und streckt dabei das Sprungbein. Das freie Bein (Schwungbein) wird kräftig nach oben geworfen und unmittelbar über die Latte (Leine) gestreckt. Wir reißen gleichzeitig die Arme, somit den ganzen Körper hoch und unterstützen auf diese Weise das Sprung- und das Schwungbein.

Wenn ein guter Springer über die Latte kommt, kann man beobachten, daß er das über der Latte ausgestreckte Bein fast mit der Brust berührt.

Strebt an, daß die Kinder in der Luft diese richtige Haltung haben.

Wenn bei irgendeinem der Kinder die Sprünge mißlingen, versucht, ob der Betreffende nicht besser mit dem anderen Bein springen kann. Vielleicht muß er die Geschwindigkeit des Anlaufs steigern, die Latte unter einem anderen Winkel anlaufen oder das Bein zum Abstoßen etwas weiter von der Latte oder näher an der Latte aufsetzen.

Das Training

Gestattet den Kindern nicht, bei einer Übung mehr als 8 bis 10 Sprünge zu machen. Wenn die Kinder 1,20 Meter springen können, dann laßt sie mit einer Höhe von 1 bis 1,10 Meter trainieren. Richtet die ganze Aufmerksamkeit auf die Sprungtechnik. Bei der einen Übung achtet darauf, daß die Kinder richtig anlaufen und sich abstoßen; bei der anderen, daß sie den Körper beim Passieren der Latte richtig vorbeugen; bei der dritten strebt die rasch aufeinanderfolgende Übertragung der Beine über die Latte usw. an.

Nach 2 bis 3 Übungen laßt die Kinder springen, wobei ihr die Höhe ständig steigert, um festzustellen, welche Höhe sie erreichen können.

Auf der Grundlage dieser Anleitungen muß der Pionierleiter bzw. Helfer mit den Kindern arbeiten mit dem Ziel, daß alle Kinder das Sportleistungsabzeichen erwerben.

Schwimmen

Das Schwimmen fördert die Gesundheit und kräftigt die inneren Organe und hat großen Einfluß auf die im Wachstum befindlichen jungen Menschen. Durch die Schwimmbewegungen wird eine Kräftigung der Arme, der Rücken- und Bauchmuskeln und der Wirbelsäule bewirkt. Auch die inneren Organe, besonders Herz und Lunge, werden gestärkt und gekräftigt. Hinzu kommt noch der günstige Einfluß von Sonne, Luft und Wasser. Mut, Energie und Willenskraft werden durch das Schwimmen besonders gefördert.

Beim Schwimmen müssen wir jedoch besondere Vorsichtsmaßregeln treffen, um Unfälle zu verhüten:

Grundsätzlich teilen wir unsere Gruppen in Schwimmer und Nichtschwimmer ein. Wir gehen niemals lagerweise, sondern nur gruppenweise baden, wobei vom Pionierleiter bzw. Helfer mit Hilfe von 2 Rettungsschwimmern der gesamte Schwimmbetrieb überwacht wird. Wir stellen uns das Ziel, daß jedes Kind das Schwimmen erlernen muß. Die Schwimmstunden dienen der Erreichung dieses Zieles. Weiterhin können wir auch im Wasser die verschiedensten Spiele in ähnlicher Weise wie auf dem Spielplatz durchführen.

Zieht möglichst einen Schwimmlehrer heran.

Wie organisieren wir die körperliche Erziehung?

Die Sportübungsstunde

Die wichtigste Organisationsform der körperlichen Erziehungsarbeit ist die Sportübungsstunde, die mit der gesamten Gruppe nach einem bestimmten Plan durchgeführt wird. Jede dieser Stunden schließt gymnastische Übungen und Spiele ein.

Beim Aufbau einer Sportübungsstunde stützen wir uns auf folgendes Schema:

1. Einführender Teil . . . . 10—15 Minuten
2. Hauptteil . . . . 35—40 Minuten
3. Abschließender Teil . . . . 10—12 Minuten

Der erste Teil ist mit Gehen, Gehen nach Gesang und mit Lockerungsübungen oder kurzen Spielen ausgefüllt. Dabei wird das Ziel verfolgt, die Kindergemeinschaft zu organisieren und sie mit aufmunternder Stimmung für die ganze Sportstunde zu erfüllen.

Im zweiten Teil können verschiedene Übungen und Spiele veranstaltet werden, die die allgemeine körperliche Entwicklung, die Gewöhnung an eine richtige Haltung, präzise und rhythmische Bewegungen, die Orientierungsfähigkeit und Behendigkeit fördern und zur bewußten Beherrschung der Bewegungen führen.

Hierbei werden auch neue praktische Fertigkeiten erworben und bereits angeeignete geübt. Es werden ebenfalls spezielle gymnastische Übungen und Spiele veranstaltet.

Das Ziel des dritten Teils der Stunde ist es, den Organismus der Kinder wieder zu beruhigen. Hier kann ein richtiges Schreiten oder ein Spiel ohne Bewegungscharakter veranstaltet werden. Sehr beachtenswert für unsere Pionierleiter bzw. Helfer sind die Regeln, die der russische Pädagoge Lesgaft für die Durchführung der körperlichen Übungen empfahl:

> „1. Bei den Übungen dürfen gleichartige Bewegungen nicht lange wiederholt werden; sie müssen nacheinander auf alle Muskelpartien des Bewegungsapparates des menschlichen Körpers verteilt werden. Abwechselnd sollen die verschiedenen Teile des Körpers, die Gliedmaßen usw. trainiert werden. Es ist dafür zu sorgen, daß die Kinder während der sportlichen Arbeit nicht untätig bleiben, sondern sich nach Möglichkeit die ganze Zeit über in Bewegung befinden.
>
> 2. Alle Übungen sollen nach und nach immer anstrengender und schwieriger werden. Die Anstrengung der Bewegung kann in der Häufigkeit der Wiederholungen, in der Dauer der Übungen und in der Abwechslung ihren Grund haben, und zur Erschwerung kann man den Widerstand des Gewichts des eigenen Körpers, einer anderen Person oder einer anderen Last benutzen und Übungen anordnen, die an räumliche Beziehungen und an die Verteilung seiner Tätigkeit in der Zeit gewöhnen."

In allen Sportübungsstunden werden wir nun vom ersten Tage an die Kinder auf die Ablegung der Sportleistungsabzeichen „Seid bereit für Frieden und Völkerfreundschaft" und „Immer bereit für Frieden und Völkerfreundschaft" vorbereiten. Wir werden das tun, indem wir vorerst den Körper der Kinder im Gesamten kräftigen und dann spezielle Trainingsübungen in unseren Sportstunden, jedoch immer verbunden mit Gymnastik und Spielen, durchführen.

Den Kindern muß dieses Ziel bekannt sein. So werden sie sich mit aller Energie für die Prüfungen vorbereiten.

Das Sportfest

Zum Abschluß des Lagers bzw. der Ferien in der Gemeinschaft findet dann unter Teilnahme der Eltern und der gesamten Öffentlichkeit das Sportfest statt, an dem möglichst alle Kinder teilnehmen und das Sportleistungsabzeichen erwerben.

Wie bereiten wir das Sportfest vor?

Das Wichtigste ist die Vorbereitung der Kinder in den Sportübungsstunden. Außerdem werden wir eine Kommission zur Organisierung der Veranstaltung bilden. Mitglieder der Kommission sind: der Leiter der Sportarbeit, der Chef-Pionierleiter, der Vorsitzende des Freundschaftsrates, zwei Pionierleiter bzw. Helfer, zwei bis vier Junge Pioniere und Schüler, die evtl. schon Träger des Sportleistungsabzeichens sind, ein Vertreter der Sportgemeinschaft.
Dieser Kommission obliegen alle Vorbereitungs- und Durchführungsarbeiten, die sie unter Heranziehung der Gruppen, Zirkel, der Sportgemeinschaft und der örtlichen Kommission für Ferienarbeit löst. Der Platz wird festlich geschmückt mit Fahnen, Transparenten, Plakaten, Girlanden usw., der Sportplatz hergerichtet (Aschenbahn kreiden, Sprunggrube auflockern und kreiden usw.). Alle Teilnehmer werden namentlich auf Listen zu je 10 Kindern nach Altersstufen erfaßt, alle Vorbereitungen für den guten technischen Ablauf des Sportfestes werden getroffen (Kampfrichter), der Gesundheitsdienst wird verständigt u.a.m. Von der Kommission wird ein Plan des Sportfestes erstellt, z. B.

8.30 Feierliche Eröffnung des Festes beim Appell mit Hissen der Lagerflagge, anschließend Sportparade aller Teilnehmer
10.00 Massenwaldläufe, Marschübungen für das Sportleistungsabzeichen, Beginn der Wettkämpfe um die Lagermeisterschaften in allen Sportarten, die zum Erwerb des Sportleistungsabzeichens notwendig sind
12.00 Mittagspause
14.00 Massengymnastik, Endkämpfe um die Meisterschaft, Massenspiele
16.00 Spiele um die Volleyball- und Fußballmeisterschaft (je ein Spiel), Stafetten
18.30 Abendpause
20.30 Siegerehrung am Friedensfeuer

Dieser Plan muß noch konkretisiert werden.

Z. B. Massenwaldläufe

Start: Rudi Richter. Helfer: Marianne Schlegel, Margot Thiele, Hans Zeidler.
Ziel: Waltraud Müller.
Zeitnehmer: Heinz Ruhnke, Herbert Otto, Loni Krause, Eva Schule usw.

Jede Verantwortlichkeit muß festliegen, aus aufgestellten Plänen muß der genaue Ablauf der Veranstaltungen hervorgehen.
Noch einige Bemerkungen zu den Ausschreibungen:
Alle Meisterschaften im Einzelkampf werden in allen Sportarten ausgetragen, die zum Erwerb des Sportleistungsabzeichens notwendig sind, desgleichen

wird die Gymnastik der Sportleistungsabzeichen durchgeführt. Außer diesen Einzelbewertungen können wir Gruppenbewertungen nach dem 100-Punkte-System für Dreikampf (s. Anhang) durchführen.

Sehr interessant sind Stafetten.

Am populärsten sind die leichtathletischen Stafetten. Wir schlagen folgende vor:

Alter	Jungen	Mädchen
13—14	4×60 Meter	4×60 Meter
	10×60 Meter	10×60 Meter
	4×75 Meter	

Es ist auch sehr interessant, Hindernisstaffeln oder Stafetten verschiedener Sportarten zu organisieren; z. B. eine Stafette durch die ganze Stadt: Der erste Teilnehmer läuft 300 Meter, übergibt an einen Rollerfahrer, dieser an einen Rollschuhläufer, weiter an einen Ruderer oder Paddler, dieser wieder an einen Schwimmer, weiter an einen Radfahrer, dieser an ein kleines Kind mit einem Dreirad. Die Stafette endet auf dem Platz mit einer Weitergabe von 4×40 Metern.

Oder ihr könnt in die Stafette Hindernisse, wie bei Hindernisstaffeln, einbauen. Auch eine lustige Stafette macht viel Spaß, wie z. B. Eierlaufen als Stafette, oder -hüpfen, -krabbeln usw.

So müßt ihr frühzeitig mit der Vorbereitung beginnen und jede einzelne Arbeit gut planen. Beim Friedensfeuer, anläßlich der Siegerehrung, können Kulturgruppen auftreten und Lieder aller Nationen vom Friedenskampf, Gedichte und Berichte vom großen Friedenstreffen in Berlin bringen. Das Friedensfeuer und unsere gesamte Sportarbeit stehen unter der Losung:

FÜR FRIEDEN

UND VÖLKERFREUNDSCHAFT

SEID BEREIT – IMMER BEREIT!

Hygiene und Erste Hilfe in der Ferienarbeit

Die Voraussetzung für die Gesunderhaltung der Kinder ist die Überprüfung der Ferienplätze und -lager — hinsichtlich der Seuchengefahr — auf einwandfreie Wasserversorgung. Es darf z. B. nicht vorkommen, daß das Trinkwasser in der Nähe einer Kanalisationsanlage entnommen wird und aus diesem Grunde mit Cholera-, Typhus- und anderen Bazillen verseucht werden könnte. Weiterhin muß eine gesundheitliche Betreuung des Ferienlagers oder -platzes durch den Arzt bei schwereren Fällen und einer Schwester bei geringeren Vorfällen gesichert sein. Die Verantwortung für diese Maßnahmen tragen die Kreisgesundheitsämter. Sind diese Voraussetzungen geschaffen, so liegt es bei den Pionierleitern bzw. Helfern, wie sie durch ihre Arbeit zur Gesunderhaltung und körperlichen Kräftigung der Kinder beitragen.

Die wichtigste Frage ist die Sauberkeit, wobei wir hervorheben wollen, daß eine mangelhafte Sauberkeit die Grundlage zur Verbreitung von Seuchen bildet. Somit ist die Sauberkeit nicht eine Angelegenheit des einzelnen, sondern eine Sache des gesamten Kollektivs. Für den Pionierleiter bzw. Helfer gilt es deshalb, die Kinder so anzuleiten und auch zu kontrollieren, daß sie ihren Körper und ihre Umgebung sauberhalten im Sinne des Gesetzes: „Junge Pioniere halten ihren Körper sauber und gesund."

Zum Beispiel sind alle Hautkrankheiten bis auf wenige Ausnahmen Schmutzkrankheiten. Das Auftreten von Hautkrankheiten würde uns das Signal sein, die Kinder gründlichst zu beobachten und zu kontrollieren. Wir wollen jedoch nach dem Grundsatz handeln: „Vorbeugen ist besser als heilen."

Der Pionierleiter bzw. Helfer muß deshalb darauf achten und die Kinder dahingehend anleiten:

Täglich gründlich waschen, vor den Mahlzeiten stets die Hände waschen, ebenfalls nach der Benutzung von Abortanlagen.

Die Fingernägel reinigen (verschmutzte Fingernägel bilden die Gefahr einer Wurmübertragung).

Die Decken nicht verschmutzen lassen.

Haben wir Kinder, denen die Füße schwitzen, so leiten wir sie an, barfuß zu laufen und Wechselbäder (kalt, warm, kalt usw.) für die Füße zu nehmen. Anschließend werden die Füße gut getrocknet, möglichst frottiert und gepudert. Risse zwischen den Zehen (vom Schwitzen wundgewordene Stellen) kremen wir nie ein, sondern streuen Puder darauf und reiben diesen etwas in die Haut.

Besonders bei längeren Wanderungen ist dafür zu sorgen, daß die Kinder vorher ihre Strümpfe pudern, daß sie Blasen nie öffnen, sondern eintrocknen lassen.

Um die Kinder an die Regeln der Hygiene heranzuführen, können wir in unseren Ferienlagern z. B. ein „Fest der Sauberkeit" durchführen. Diese Methode können wir jedoch nur bei 6- bis 9jährigen anwenden, bei ihnen wird sie auch bestimmt gute Erfolge haben.

Wenn die Kinder den Festplatz betreten, werden sie von anderen, die als Waschständer, Seife, Kamm usw. verkleidet sind, begrüßt. Nachdem sie Platz genommen haben, erzählt der Waschständer, daß man heute über ihn

sprechen wird. „Auch von mir“, sagt die Seife, „und auch von mir“, fällt der Kamm ein. „Ihr denkt natürlich immer an uns und vergeßt uns nicht, unter euch sind ja keine Schmutzfinken, denn ihr wißt, daß man ohne uns nicht kräftig und gesund sein kann.“ Sie sind noch nicht ganz fertig mit ihrer Einleitung, als ein schmutziges Mädchen auf die Bühne gelaufen kommt, das schreit, „Was wollt ihr denn von mir? Laßt mich doch in Ruh!“ Hinter ihm laufen zwei Pioniere her.

Jetzt wendet sich der Waschständer an das Mädchen: „Du schmuddliges Mädchen, wo hast du dir denn deine Hände so schmutzig gemacht?“

Es entspinnt sich ein Gespräch zwischen dem Mädchen und dem Waschständer, der Seife, dem Kamm und dem Pionier.

Auf die Frage des Waschständers, woher es so schmutzige Hände habe, antwortet das

Mädchen: Ich habe in der Sonne gelegen, und da sind die Hände so braungebrannt.

Seife: Wo hast du dir denn dein Gesicht so schwarz gemacht? Deine Nase sieht ja wie verrußt aus?

Mädchen: Ich habe in der Sonne gelegen, und da ist sie so braungebrannt.

Kamm: Mädchen, du hast ja richtige Schmutzstreifen an den Beinen. Du siehst nicht wie ein Mädchen aus, sondern hast Streifen wie ein Zebra. Und deine Hacken sind so schwarz wie die eines Negers.

Mädchen: Ich habe in der Sonne gelegen, und nun sind die Hacken so braungebrannt.

Pionier: So also war die Sache. Na, wir werden alles „Braungebrannte“ abwaschen. Gebt doch bitte mal die Seife her! (Der „Waschständer“ gießt Wasser, die „Seife“ wäscht das Mädchen.)

Alle: Wir werden das Mädchen schön sauber machen.

Pionier: Das Mädchen hat laut geschrien, als es die Seife sah, und hat wie eine Katze gekratzt.

Mädchen: Laßt meine Hände los, sie werden nicht weiß, denn sie sind braungebrannt. (Sie waschen alle das Mädchen weiter, ohne sich um seinen Protest zu kümmern.)

Pionier: So, die Hände sind sauber.

Waschständer: Wir haben dem Mädchen mit dem Schwamm tüchtig die Nase gerieben. Seht, es ist ganz böse geworden.

Mädchen: Ach, meine arme Nase, sie ist doch keine Seife gewöhnt. Sie wird niemals weiß werden, denn sie ist doch braungebrannt.

Seife: Auch das Näschen hätten wir abgewaschen.

So wird das Mädchen völlig gewaschen und es stellt sich heraus, daß alles nur Schmutz war.

Nun kann man noch ein kleines Spiel über die Unordentlichkeit von Kindern bringen, die niemals wissen, wohin sie ihre Sachen, ihre Decken und Handtücher usw. gelegt haben.

Wenn alles vorbei ist, kommen „Waschständer“, „Seife“ und „Kamm“ wieder auf die Bühne und kündigen folgendes an:

Schaut einmal zu, wie der Klaus morgens aufsteht, was er macht, um kräftig und gesund zu sein!

Auf der Bühne sieht man ein Bett, eine Uhr, ein Fenster, welches man öffnen kann, ein Waschbecken, Seife und Handtuch. Es schlägt 7.00 Uhr. Klaus erwacht, springt aus dem Bett, öffnet das Fenster und macht seine Morgengymnastik. Dann wäscht er sich und trocknet sich tüchtig mit dem Handtuch ab.

Pionier: So wird er kräftig und gesund, ein tüchtiger Bürger unserer Heimat.

Die Kinder werden nun aufgefordert, aufzustehen und die gymnastischen Übungen mitzumachen.

Jetzt wird schnell ein Handpuppentheater aufgebaut! Der Kasperle-Sanitäter begrüßt die Kinder und gibt ihnen Rätsel auf, die im Zusammenhang mit Erster Hilfe, Sauberkeit, Hygiene usw. stehen. Nach den Rätseln singen die Kinder noch gemeinsam einige Lieder (ebenfalls über Schmutzfinken, saubere Kinder u. a.).

Das Fest schließt mit dem Rundgang. Vorn gehen die Kinder in den Kostümen. Die Kinder tragen Plakate, die zur Sauberkeit aufrufen.

Weiterhin ist es für den Pionierleiter notwendig, einige Fragen der Sporthygiene und der Ersten Hilfe zu wissen.

Wir wollen es vermeiden, die Kinder stundenlang der prallen Sonne auszusetzen. Gruppenversammlungen, Buchbesprechungen usw. führen wir möglichst im Halbschatten unter Bäumen durch, desgleichen die Mittagsruhe.

Besonders beim Baden beachten wir, daß die Kinder niemals erhitzt ins Wasser springen und mit ganz leerem oder sogar mit vollem Magen schwimmen oder anderen Sport treiben. Auch muß der Badeplatz bezüglich des Wassers einwandfrei sein (Seuchengefahr!).

Für den Schwimmer gibt es 7 wichtige Vorsichtsmaßregeln, die sich jeder Junge Pionier und Schüler einprägen muß:

Geh nie mit vollem Magen ins Wasser!
Schwimme nie ohne Aufsicht!
Bei großem Anmarschweg lege eine Pause ein!
Nie im Wasser herumstehen, immer bewegen!
Bei Gänsehaut, Niesen, blauen Lippen oder Fingern sofort aus dem Wasser!
Keine Überanstrengungen beim Schwimmen!
Vorsicht bei Bindehautentzündung und Ohrenleiden!

Werden wir einmal vom Regen durchnäßt, so muß der Pionierleiter bzw. Helfer dafür sorgen, daß sich die Kinder unverzüglich umkleiden; ernsthafte Erkältungskrankheiten (Schnupfen, Husten, Lungenentzündung) könnten andernfalls die Folge sein.

Ereignen sich nun auf unseren Wanderungen, beim Sport oder anderen Veranstaltungen Unfälle, so müssen die Pionierleiter bzw. Helfer und auch die Kinder selbst die Grundfragen der Ersten Hilfe beherrschen.

Als Grundsatz hierbei gilt jedoch, daß wir keine Ärzte sind und wir deshalb stets nach unserer erfolgten Hilfeleistung den Arzt oder die Schwester zu Rate ziehen.

Was müssen wir uns unbedingt merken?

Einige Ratschläge

Offene Wunden

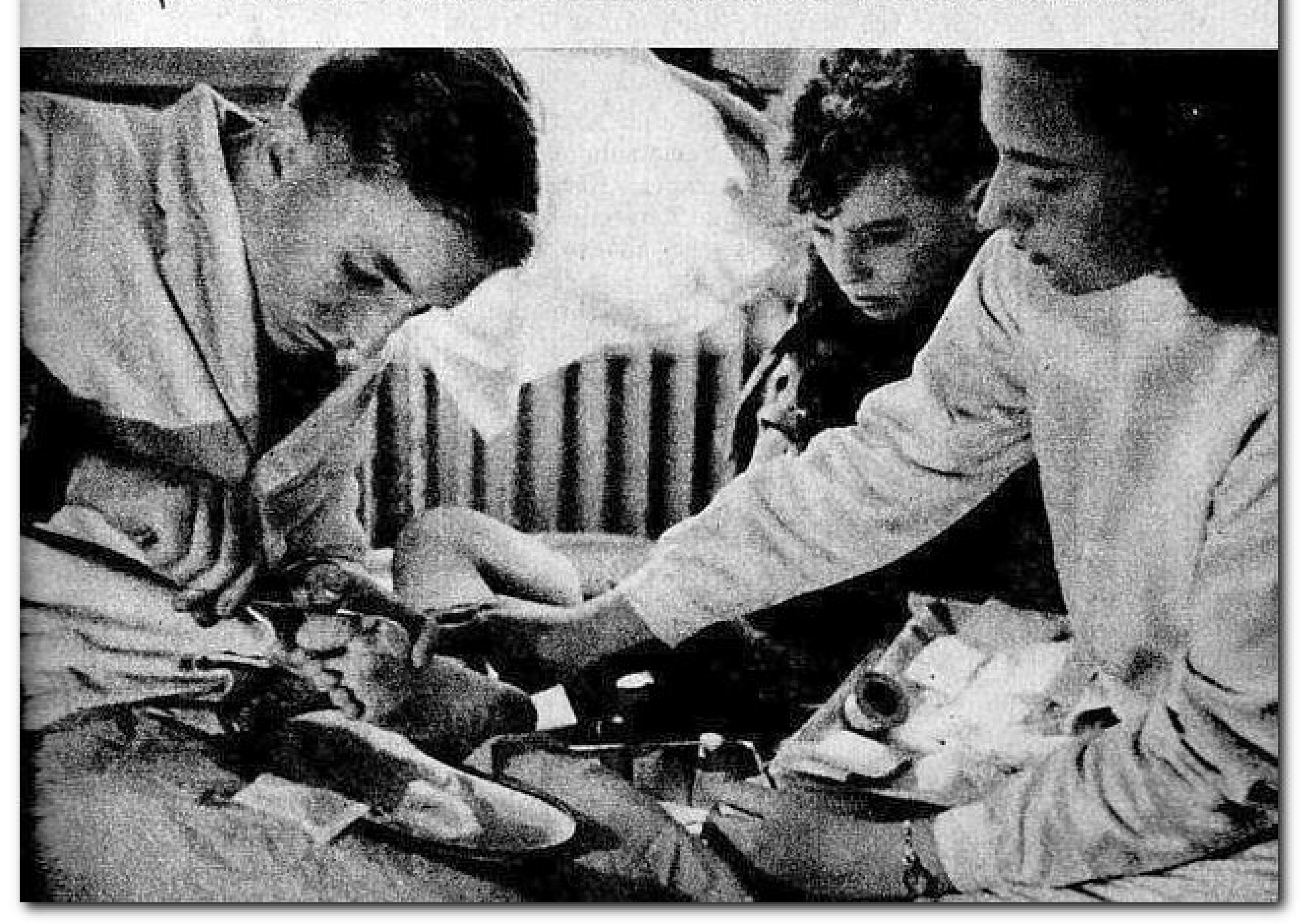
Nicht auswaschen, dadurch kommen Schmutz und Bakterien in die Wunde. Notverband mit Verbandpäckchen anlegen. Spritzt Blut in einem Strahl aus der Wunde, dann ist eine Schlagader verletzt. Ihr müßt dann die Blutzufuhr zur Wunde abbinden, indem ihr einen festen Preßverband oberhalb der Wunde anlegt, z. B. bei Handverletzungen am Oberarm. Ihr dürft aber niemals mit einer Schnur abbinden, weil sonst die Muskeln verletzt werden können. Ein Preßverband darf höchstens eine Stunde bleiben, sonst stirbt das Glied ab. Nehmt dazu ein Taschentuch, einen Gürtel, Hosenträger oder ähnliches.

Verstauchungen, Verrenkungen, Knochenbrüche

Ihr könnt nie sicher beurteilen, ob eine Verrenkung oder ein Knochenbruch vorliegt. Deshalb: handelt immer so, als ob ein Bruch vorliegt, dann macht ihr nie etwas falsch. Durch Schienen stellt ihr das verletzte Glied ruhig. Es werden immer die beiden benachbarten Gelenke mit ruhiggestellt. Bei Unterschenkelbruch z. B. müßt ihr vom Knöchel bis zum Oberschenkel die Schiene anlegen. Dazu nehmt ihr zwei Stöcke oder Ähnliches, polstert sie etwas mit Moos, Taschentuch usw. und bindet sie links und rechts fest an das verletzte Glied. Bei der Herstellung von Schienen müßt ihr erfinderisch sein.

Sonnenbrand

Hier müßt ihr vorbeugen. Fettet euch am Anfang ein, bevor ihr in die Sonne geht. Schützt den Kopf durch ein Taschentuch. Habt ihr bereits einen Sonnen-



brand bekommen, dann nicht mit Wasser kühlen! Pudert die Haut mit Körperpuder leicht ein. Ist der Sonnenbrand so stark, daß ihr Kopfschmerzen und Übelkeit bekommt, legt euch sofort hin und laßt den Arzt rufen!

Verbrennungen

Nicht mit Wasser kühlen, sonst verschlimmern sich die Schmerzen. Blasen nicht öffnen! Die verbrannte Stelle mit Brandbinde oder Verbandpäckchen verbinden, nicht sofort mit Salbe oder Fett einreiben, sondern pudern, Arzt aufsuchen!

Ohnmacht

Sofort den Freund hinlegen — aber nicht in die Sonne — und ihm Hemd und Gürtel öffnen. Achtet auf das Gesicht: bei blassem Gesicht lagert den Kopf tief, die Beine erhöht, bei rotem Gesicht lagert den Kopf hoch, die Beine tief. So kommt der Freund am raschesten zu sich. Reibt die Herzgegend mit einem in kaltes Wasser getauchten Taschentuch. Versucht nicht, dem Ohnmächtigen Medizin oder Getränke einzuflößen! Dadurch schadet ihr nur.

Ertrinken

Ist der Freund bewußtlos und blau im Gesicht, so legt ihn mit dem Kopf nach unten über euer gebeugtes Knie, damit das Wasser aus Mund und Nase fließen kann. Befreit ihn von Kleidungsstücken, reibt ihm kräftig Brust- und Herzgegend. Dann beginnt sofort mit Wiederbelebungsversuchen! Laßt sofort den Arzt oder die Schwester herbeiholen! Auch wenn ihr nicht sofort einen Erfolg seht, müßt ihr die künstliche Atmung drei Stunden fortsetzen. Dabei müßt ihr euch abwechseln. Kommt der Freund wieder zu sich, dann wickelt ihn in eine Decke und gebt ihm schluckweise ein warmes Getränk.

Transport

Ein Verletzter muß möglichst schnell zum Arzt. Kann er gehen, so muß er gestützt werden, weil er durch die Verletzung immer geschwächt ist. Bei Beinverletzungen könnt ihr „Sessel“ tragen. Habt ihr eine Decke zur Hand, so könnt ihr eine behelfsmäßige Trage herstellen, indem ihr den Freund auf die Decke legt und links und rechts zwei Stöcke in die Decke einrollt. Ihr müßt immer vermeiden, daß der Verletzte beim Tragen schwankt, weil ihm das Schmerzen macht. Geht also nicht im Gleichschritt!

Diese Grundfragen der Hygiene und Ersten Hilfe muß jeder beherrschen. Sie sind ebenfalls das Mindestmaß an Kenntnissen, die jeder Junge Pionier und Schüler beherrschen muß beim Erwerb des Touristenabzeichens.

II. Fortsetzung der Erziehungsarbeit der Pionier-Organisationen und der demokratischen Schule

„Für Frieden und Völkerfreundschaft seid bereit!"

Unter dieser Losung wurde vom Zentralrat der Freien Deutschen Jugend zu Beginn des Schuljahres 1950/51 und im Rahmen des Friedensaufgebotes der Freien Deutschen Jugend ein Auftrag an alle Pionierorganisationen herausgegeben.

> „Die Lagerfeuer sind erloschen, die Zelte abgebrochen, tausende Jungen und Mädel sind aus den Pionierlagern unserer schönen deutschen Heimat zurückgekehrt in das Leben des Alltags und der Arbeit. Noch klingt in ihnen das Erlebnis froher Feriengemeinschaften nach und erfüllt sie mit neuer Kraft für die Aufgaben, die sie im Leben unseres Volkes miterfüllen können."

Mit diesen Worten beginnt der III. Pionierauftrag, der zum Signal der breiten Entfaltung des Pionierlebens in allen Schulen wurde, auf dessen Grundlage sich unsere Jungen Pioniere auf die Ferienarbeit vorbereiteten und für alle Kinder unter Mithilfe und aktivster Unterstützung der Regierung der Deutschen Demokratischen Republik und aller fortschrittlichen Kräfte unseres Volkes, an der Spitze unsere Arbeiter der volkseigenen Betriebe, ein frohes Ferienleben organisieren.

Auf der Basis des III. Pionierauftrages „Für Frieden und Völkerfreundschaft seid bereit" wollen wir unsere Erziehungsarbeit durchführen.

Die Gedanken des III. Pionierauftrages wollen wir in unsere Kinder hineintragen und unsere Kinder in diesem Sinne erziehen. Unsere Gruppennachmittage, Lagerfeuer und andere Veranstaltungen sollen immer wieder zum Ausdruck bringen, daß die Kinder gewillt sind, für ihre glückliche Zukunft von unseren großen Vorbildern zu lernen, daß sie eine große Liebe zur Heimat in sich tragen und das Werk der großen Kämpfer fortsetzen werden.

Welche Methoden wir zur Erreichung unserer Ziele anwenden, sollen die nachstehenden Zeilen zeigen:

Die Aufgaben der Lagerleitung, der Pionierleiter bzw. Helfer

Auf Grund der wertvollen Erfahrungen aus den sowjetischen Pionierlagern und unserer eigenen Erfahrungen aus der Ferienarbeit der vergangenen Jahre können wir unsere Arbeit weitgehendst verbessern. Durch Anwenden der neuen Methoden wird es uns möglich sein, ein interessantes, inhaltsreiches und erfolgreiches Ferienleben zu organisieren.

Die gesamte Arbeit im Lager oder der Ferienfreundschaft wird auf der Basis der Gruppen und Zirkel aufgebaut und durchgeführt, d. h. es existiert kein starrer Tages- oder Rahmenplan für das gesamte Lager bzw. die gesamte Ferienfreundschaft, der allen Gruppen zur gleichen Zeit die gleiche Tätigkeit vor-

schreibt. Der Pionierleiter bzw. Helfer jeder Gruppe stellt entsprechend dem Rahmenplan des Lagers bzw. der Feriengemeinschaft unter Anleitung des Chef-Pionierleiters gemeinsam mit dem Gruppenrat einen eigenen Arbeitsplan auf, in welchem ausschließlich die Tätigkeit seiner Gruppe festgelegt ist. Wo im vorigen Jahr noch der starre und schematische Plan festlag, gestalten jetzt die einzelnen Gruppen, sehr verschieden und abwechslungsreich, unter Ausnutzung aller Möglichkeiten, ihre Ferienzeit.

Die Lagerleitung

Die Lagerleitung ist dafür verantwortlich, daß in den Lagern die Erziehungsarbeit entsprechend den Richtlinien dieser Broschüre und den Anweisungen der Landes- und Kreisleitungen der FDJ durchgeführt wird. Es obliegt den Lagerleitungen weiterhin die gesamte Verantwortung für den Ablauf des Lagerlebens im Gesamtmaßstab gesehen. Ihr besonderes Aufgabengebiet ist die Anleitung aller Pionierleiter bzw. Helfer, Arbeitsgemeinschaftsleiter und anderer Freunde, die mit den Kindern arbeiten. Tägliche Besprechungen der Pionierleiter bzw. Helfer werden von der Lagerleitung unter Leitung des Chef-Pionierleiters organisiert.
Die Lagerleitung trägt die Verantwortung für die Erfüllung der Rahmenpläne.
Die Lagerleitung eines Ferienlagers für die Kinder der Angehörigen der volkseigenen und gleichgestellten Betriebe und eines örtlichen Ferienlagers bei 200 bis 300 Kindern setzt sich folgendermaßen zusammen:

1. Lagerleiter

Verantwortlich für die ideologische, wirtschaftliche, organisatorische Leitung des Lagers.
Speziell verantwortlich für die Rahmenpläne und ihre Erfüllung.

2. Chef-Pionierleiter

Verantwortlich für die Anleitung und Kontrolle der Pionierleiter bzw. Helfer. Er organisiert und leitet die täglichen Besprechungen der Pionierleiter bzw. Helfer und führt das methodische Tagebuch des Lagers.

3. Sportleiter

Verantwortlich für alle Fragen des Sportes, besonders für die gute Anleitung der Pionierleiter bzw. Helfer bei der Durchführung der Sportarbeit in den Gruppen und die Organisierung von Sportwettbewerben und -kämpfen im Lager. Er hält die Verbindung mit einer Sportgemeinschaft aufrecht, die die Patenschaft über das Lager übernimmt.

4. Arbeitsgemeinschaftsleiter

Verantwortlich für die Tätigkeit der Arbeitsgemeinschaften, die Durchführung der Expeditionen und Wanderungen und die Anleitung der Pionierleiter bzw. Helfer auf diesem Gebiet.

5. Wirtschaftsleiter

Verantwortlich für alle wirtschaftlichen Fragen im Lager.
Sind in den Ferienlagern der volkseigenen und gleichgestellten Betriebe sowie auch in den örtlichen Ferienlagern weniger als 200 Kinder, so wird die Zahl

der Lagerfunktionäre entsprechend herabgesetzt (bei 100 Kindern drei, bei 50 Kindern zwei Freunde). Die Zahl der Pionierleiter bzw. Helfer bleibt immer: auf 30 Kinder ein Pionierleiter bzw. Helfer.

Die Lagerleitung arbeitet als Kollektiv in gemeinsamer Arbeit mit den Pionierleitern bzw. Helfern an unseren großen Erziehungsaufgaben und ist bemüht, den Pionierleitern bzw. Helfern die größtmöglichste Unterstützung und Anleitung zu gewähren. In allen Fragen des Lagerlebens wird die Kritik und Selbstkritik angewandt.

Diese Richtlinien treffen sinngemäß für die Leitung der Feriengemeinschaften zu, die aus dem Freundschaftsleiter und seinem Stellvertreter besteht. In der Ferienfreundschaft werden die aktivsten Pionierleiter und Helfer stärker zur Mitarbeit in der Leitung herangezogen.

Der Pionierleiter bzw. Helfer

Der Pionierleiter bzw. Helfer hat die bedeutendste Aufgabe, er führt die unmittelbare Erziehungsarbeit unter unseren Jungen und Mädchen durch. Unter seiner Anleitung werden 20 bis 30 Kinder drei bis sechs Wochen frohe Ferientage verleben. Es ist seine Aufgabe, in dieser Zeit eine feste Gemeinschaft der Kinder zu schaffen. Dem Pionierleiter bzw. Helfer sind diese Kinder durch ihre Eltern anvertraut worden. Er muß sich ständig der großen Verantwortung, die er damit übernommen hat, bewußt sein.

In gemeinsamer Arbeit mit dem Gruppenrat und dem Chef-Pionierleiter erstellt er entsprechend dem Rahmenplan des Lagers bzw. der Feriengemeinschaft den Arbeitsplan und die jeweiligen Tagespläne seiner Gruppe.

Der Pionierleiter bzw. Helfer ist der beste Freund und Helfer der Kinder. Er hat die Pflicht, während des Tagesablaufes ständig bei seinen Jungen und Mädchen zu sein. Er muß um jedes Kind besorgt sein und sich verantwortlich fühlen, jegliche Unfälle zu verhüten.

Sein Ziel ist es, daß die Kinder mit bestem Erfolg an der Sommerarbeit teilnehmen, viel Neues lernen, sich erholen und so gestärkt das neue Schuljahr beginnen. Zur Unterstützung seiner gesamten Tätigkeit und der Aktivierung der Gruppe leitet er besonders die Arbeit des Gruppenrates und der Zirkelleiter an. Während der Lagerzeit nimmt er regelmäßig an den Besprechungen der Pionierleiter bzw. Helfer und an den Schulungsstunden teil, befolgt genauestens die Anweisungen der Lagerleitung und ist bemüht, durch ständige Überprüfung seiner Leistungen seine eigene Arbeit immer weiter zu entwickeln und zu verbessern.

Für seine Arbeit benutzt er außer dieser Broschüre, die er vollständig studieren muß, um richtig arbeiten zu können, folgendes Material:

Als Pflichtliteratur die Zeitungen und Zeitschriften

1. „Neues Deutschland“,
2. „Die Junge Welt“,
3. „Der Pionierleiter“,
4. „Der Junge Pionier“.

Für Fragen, die in der Arbeit mit den Kindern auftauchen und die der Pionierleiter bzw. Helfer lösen muß, kann ihm die nachstehend aufgeführte Literatur Aufschluß geben:

III. Pionierauftrag,

Aus dem Leben der Jungpioniere der Sowjetunion, Heft 1 bis 5 (Zentralrat der FDJ),

Sport- und Spielbuch des Pionierleiters, Ausgabe A (Deutscher Sportausschuß),

Sport und Spiel im Lager (Zentralbüro der Jungen Pioniere),

Spiele im Lager und auf dem Sommerplatz (Volk und Wissen Verlag, Leipzig),

Am Lagerfeuer (Zentralrat der FDJ),

Broschüre „Ernst Thälmann" (Zentralrat der FDJ),

„Pädagogik" von Jessipow/Gontscharow (Volk und Wissen Verlag),

alle Nummern des „Pionierleiter",

alle Nummern des „Jungen Pionier" ab Mai 1951.

Jeder Pionierleiter bzw. Helfer führt ein methodisches Tagebuch, in das er alle wichtigen Ereignisse, Ergebnisse von Diskussionen, Wanderungen, Erfahrungen der Gruppen- und Zirkelarbeit, Auswertung der Lagertagebücher der Kinder, Erfolge besonderer erzieherischer Maßnahmen usw. einträgt. Das methodische Tagebuch trägt dazu bei, die Arbeit des Pionierleiters bzw. Helfers durch eine selbstkritische Betrachtung seiner Arbeitsweise zu verbessern und die Erfahrungen seiner Arbeit anderen Freunden zu vermitteln.

Der Rahmenplan

Der Rahmenplan dieser Broschüre dient als Grundlage für die zu erstellenden Arbeitspläne der Lagerleitungen und Pionierleiter bzw. Helfer.

Zum Rahmenplan ist grundsätzlich zu bemerken, daß er kein starres Schema sein darf, sondern eine Quelle ist, aus der der Pionierleiter bzw. Helfer sein Material, seine Anleitungen für die Arbeit schöpft. Von sehr entscheidender Bedeutung ist es, zu beachten, daß jede Arbeit gründlich vorbereitet wird. Wollen wir z. B. einen Gruppennachmittag von 1½ Stunden Dauer durchführen, so müssen wir ihn 2 bis 3 Stunden vorbereiten.

Der Rahmenplan wird ausgehend von unseren Erziehungszielen und Aufgabenstellungen für die Ferienarbeit mit allen Kindern erstellt.

I. Die Kräftigung der Gesundheit und Förderung der körperlichen Entwicklung der Kinder

Wöchentlich 3 bis 4 planmäßige Sportübungsstunden.

Wöchentlich 3 bis 4 Stunden Schwimmen, Baden, Sonnenbaden.

Ein Sportfest mit Ablegung der Bedingungen des Sportleistungsabzeichens (Wanderungen, Exkursionen bzw. Expeditionen).

II. Fortsetzung der Erziehungsarbeit der Pionierorganisationen und der demokratischen Schule

Zwei Gruppennachmittage mit einer Vorbereitungszeit von je drei Stunden. Themen:

„Das große Friedensfest der Jugend der Welt in Berlin";

„Lernt, arbeitet und kämpft wie unser Ernst Thälmann".

Zirkelarbeit zur Vorbereitung der Gruppennachmittage und Veranstaltungen, zum eingehenden Studium wichtiger Probleme (III. Weltfestspiele der Jugend und Studenten für den Frieden, Pflanzen- und Tierwelt in Vorbereitung und Auswertung der Expedition usw.).

Ein Gruppenlagerfeuer mit dem Thema „Gorki" oder „Goethe" oder „Puschkin";

ein Kinderfest;

eine Eröffnungsveranstaltung;

ein Kinobesuch;

Morgenappelle und -feiern;

Veranstaltungen im Rahmen des Lagers („Wilhelm Pieck" — Lagerfeuer);

Herstellen einer Wandzeitung, Ausschmücken des Lagerplatzes, Führen des Tagebuches, Zeitungsschau und Nachrichtenempfang.

III. Vergrößerung des Allgemeinwissens, Erwerb nützlicher Fertigkeiten

Tätigkeit der Arbeitsgemeinschaften (jeder nimmt wöchentlich 4 Stunden an einer Arbeitsgemeinschaft teil);

eine Buchbesprechung: Thema „Ein Mensch wie du";

eine Wanderung der Gruppe (Tageswanderung), verbunden mit einer Betriebsbesichtigung.

In den Feriengemeinschaften verändern wir diesen Rahmenplan dahingehend, daß wir ein noch größeres Schwergewicht auf das Wandern legen, so daß jede Gruppe zwei Wanderungen und eine Expedition durchführt (eine Expedition bzw. Exkursion kann sich über 2 bis 3 Tage erstrecken).

Jede Lagerleitung konkretisiert diesen Rahmenplan, indem sie die Lagerveranstaltungen termingemäß festlegt, die Betriebe, die besichtigt werden sollen, verständigt und einen Zeitraum bestimmt, die Schulungsthemen bekanntgibt usw.

Der Pionierleiter bzw. Helfer stellt an Hand des Rahmenplanes der Lagerleitung einen Arbeitsplan seiner Gruppe mit konkreter Zeiteinteilung auf, wobei zu berücksichtigen ist, daß wir so elastisch planen müssen, daß Änderungen in der Arbeit (z. B. ein Wetterumschlag kann sie veranlassen) berücksichtigt werden können.

Bei der Planung und der Durchführung der Erziehungsarbeit wollen wir davon ausgehen, daß alle Erziehungsziele eng miteinander verbunden sind und eine unlösbare Einheit bilden.

Morgen- und Abendappelle

Bei der Erziehung unserer Kinder zu Patrioten der Deutschen Demokratischen Republik, zur Liebe und Achtung für die Freie Deutsche Jugend und die Organisationen der Jungen Pioniere stellen die täglichen Appelle einen bedeutenden Faktor dar.

Den Inhalt des Morgenappells bildet die Ehrung unserer Fahne. Ist die Flagge am Mast gehißt, so bedeutet es, ein neuer Tag hat in unserem Ferienleben begonnen.

Zum Morgenappell marschieren die Gruppen diszipliniert auf dem Appellplatz auf, der Freundschaftsratsvorsitzende erstattet Meldung über die Zahl der angetretenen Kinder an den Chef-Pionierleiter. Nach der Meldung begrüßt der Chef-Pionierleiter die Kinder mit dem Gruß: Für Frieden und Völkerfreundschaft — seid bereit! Jeder Morgenappell steht unter einem bestimmten Zeichen; das kommt zum Ausdruck in dem gemeinsamen Lied, in der kurzen Ansprache durch den Chef-Pionierleiter oder Freundschaftsratsvorsitzenden, in der sonstigen kurzen kulturellen Umrahmung und im Tagesspruch. Der Tagesspruch wird bei der Hissung der Flagge verkündet; während dieser üben die Gruppenratsvorsitzenden und der Freundschaftsrat den Pioniergruß aus.

Der Morgenappell wird nicht über 15 Minuten ausgedehnt. An besonderen Tagen gestalten wir den Morgenappell zur Morgenfeier, die etwa 45 Minuten dauert. In der Morgenfeier tragen die Gruppen Lieder vor, einzelne Kinder bringen Gedichte oder eine Gruppe einen Sprechchor. Eine Morgenfeier wird z. B. am Tag der Ermordung Ernst Thälmanns durchgeführt.

Der Abendappell wird in der Form durchgeführt, daß ein Zirkel, der neben dem Tagesleiter für den Ablauf des Tages verantwortlich war, die Flagge einholt. Die Gruppen befinden sich in der Zeit kurz davor an ihren bestimmten Plätzen, an denen sonst die Gruppenveranstaltungen stattfinden, und führen eine Kritik des Tagesablaufes und der Arbeit und des Verhaltens der einzelnen Kinder während des Tages durch. Die Kritik leiten die Pionierleiter bzw. Helfer und der Gruppenratsvorsitzende. Die Zirkelleiter nehmen zum Verhalten eines jeden Mitglieds ihres Zirkels Stellung. Wenn die Flagge vom Tageszirkel eingeholt wird (dieser Augenblick wird durch ein Signal bekanntgegeben), erheben sich alle Kinder und beschließen den Tag mit einem Lied und dem Gruß der Jungen Pioniere.

Die Arbeit der Gruppen und Zirkel, die Gruppen- und Freundschaftsräte

Die Kinder in den Lagern und Feriengemeinschaften werden in Gruppen zu je 30 Mitgliedern zusammengefaßt. Diese Gruppen sollen möglichst gleichaltrige Kinder umfassen, da sich die Arbeit mit den jüngeren und älteren Kindern auf Grund ihrer verschiedenen körperlichen und geistigen Entwicklung unterschiedlich gestaltet. Zur breitesten Entwicklung der eigenen Initiative und der Selbständigkeit der Kinder, zur Unterstützung der Arbeit des Pionierleiters bzw. Helfers unterteilt sich jede Gruppe in Zirkel, die jeweils 7 bis 10 Kinder ver-

einen, die durch Freundschaft und gemeinsame Interessen miteinander verbunden sind.

In ihrer ersten Versammlung wählt die Gruppe einen Gruppenrat, dem die 5 bis 7 aktivsten Kinder der Gruppe angehören sollen. Im Gruppenrat besetzen wir die Funktionen des Gruppenratsvorsitzenden und des Wimpelträgers, der gleichzeitig stellvertretender Gruppenratsvorsitzender ist. Die übrigen Mitglieder des Gruppenrates übernehmen spezielle Aufgaben zur Entwicklung des Gruppenlebens. Der Gruppenrat leitet die Arbeit der Gruppe. Zu diesem Zweck gibt er den einzelnen Zirkeln Aufträge und Anleitungen und bestimmt die Zirkelleiter, die das Vertrauen der Freunde ihres Zirkels besitzen müssen.

Wie arbeitet nun eine Gruppe?

Die Gruppe bildet die Grundorganisation der Arbeit und führt Gruppenversammlungen, Wanderungen, Sportstunden, Kulturarbeit, Buchbesprechungen, Lagerfeuer, Liederabende, Betriebsbesichtigungen usw. durch.

In der Gruppe kontrollieren wir, wie sich jeder einzelne Freund an die Pioniergesetze und Tagesordnung hält und üben Kritik und Selbstkritik.

Ein wichtiges Ereignis im Leben der Gruppe ist die Gruppenversammlung. Sie wird sehr gründlich durch die Zirkel vorbereitet. So werden sich bei der Vorbereitung und Durchführung des Gruppennachmittages „Lernt, arbeitet und kämpft wie unser Ernst Thälmann" 3 bis 4 Tage vorher die Mitglieder des Gruppenrates und die Zirkelleiter gemeinsam mit dem Pionierleiter bzw. Helfer zusammensetzen und einen Plan der Gruppenversammlung entwerfen. Jeder Zirkel erhält bestimmte Aufträge. Ein Zirkel wird die Biographie Ernst Thälmanns studieren, der zweite Erzählungen, Gedichte und Lieder über Ernst Thälmann und aus seinem Leben zusammenstellen, der dritte wird die Aufgabe erhalten, den Ort der Gruppenversammlung würdig auszugestalten (ein Bild von Ernst Thälmann, eine rote Fahne, eine Fahne der Jungen Pioniere, eine kleine Ausstellung über das Leben Ernst Thälmanns mit Hilfe von Zeitungsausschnitten, eine Wandzeitung). Hat jeder Zirkel seine bestimmten Aufträge, so beschäftigen sich die Kinder mit dem Stoff. Am Tage vor der Gruppenversammlung tritt der Gruppenrat mit den Zirkelleitern noch einmal zusammen; die Zirkelleiter berichten, ob alle Aufgaben erfüllt sind und der Zirkel zum Gruppennachmittag bereit ist. Dann wird der endgültige Plan (genau gegliedert, welche Lieder wir singen, welche Erzählungen wir vortragen werden) aufgestellt.

Bei der Durchführung des Gruppennachmittages, den wir mit dem Gruß der Jungen Pioniere und einem Appell der Gruppe beginnen, wird auch der Gruppenratsvorsitzende im Namen aller Kinder sprechen und ein Gelöbnis an Ernst Thälmann vortragen, in welchem sich die Kinder konkrete Verpflichtungen stellen (gut zu lernen, das Sportleistungsabzeichen, das Touristenabzeichen zu erwerben). Der Gruppennachmittag kann 60 bis 80 Minuten dauern. Er ist das Ergebnis eines intensiven Studiums aller Mitglieder der Gruppe.

Ein anderes Thema können wir aufgelockerter gestalten, indem wir Stegreifspiele, Volkstänze (der verschiedenen Länder) usw. darstellen. Wichtig ist, die Gruppennachmittage sehr interessant und abwechslungsreich zu gestalten.

In der Zirkelarbeit können wir uns mit sehr verschiedenen Dingen beschäftigen. So können z. B. in Vorbereitung der Expedition die Kinder in den Zirkeln über die Pflanzen des Waldes (verschiedene Bäume, Sträucher, Farne, Moose, Flechten, Algen), über ihr Entstehen usw. sprechen. Zum Abschluß dieser Zirkelarbeit können wir einen Förster oder Waldarbeiter bitten, uns noch einiges über den Wald zu erzählen. Vielleicht suchen wir ihn auf und führen mit ihm gemeinsam einen Spaziergang in den Wald durch; er wird uns die Schonungen, Holzschläge und viele interessante Dinge zeigen können.

Für den Pionierleiter bzw. Helfer ist es wesentlich, daß er es versteht, die Kinder so anzuleiten, daß sie schöpferisch arbeiten, eigene Gedanken und Initiative entwickeln. Das bedeutet aber auch, daß sich der Pionierleiter bzw. Helfer gründlich auf jede Arbeit der Gruppe und Zirkel vorbereiten muß. Wenn er einmal etwas nicht weiß, soll er es offen zugeben und sich aber anschließend darüber informieren und den Kindern die Antwort erteilen.

Der Freundschaftsrat leitet die Arbeit des gesamten Lagers und wird von allen Kindern des Lagers bzw. der Feriengemeinschaft in einer Vollversammlung gewählt. Er besteht aus 7 bis 15 Kindern, dem Freundschaftsratsvorsitzenden, dem Fahnenträger und anderen Mitgliedern, die durch Beschluß des Rates spezielle Aufgaben erhalten. Die Gruppenratsvorsitzenden sind zur Arbeit im Freundschaftsrat heranzuziehen und haben eine beratende Stimme. Der Freundschaftsrat bereitet unter Anleitung der Lagerleitung alle Veranstaltungen und Arbeiten im Rahmen der Freundschaft vor und führt sie durch. Er führt ein Lagertagebuch, bewahrt die Lagerfahne auf und bestimmt die Kinder, die am besten mitarbeiten, für das tägliche Hissen der Flagge.

Die Flaggenhissung nehmen die jeweils besten und aktivsten Kinder des Tageszirkels, der für den Ablauf des Tages neben dem Pionierleiter bzw. Helfer des Tages verantwortlich ist, vor. Die Flagge hissen dürfen, bedeutet eine Auszeichnung für gute Arbeit.

Wenn die Möglichkeit besteht, können wir Signalflaggen anfertigen. Mit Hilfe dieser gibt der Freundschaftsrat am Mast die Tageszeiten und Tätigkeiten bekannt (s. Tafel im Anhang). Wir ersparen uns durch diese Maßnahme sehr viel Durchsagen, Anweisungen usw. und auch Zeit. Ein geordneter Tagesablauf wird zur Festigung der Disziplin wesentlich beitragen.

Wettbewerbe

Um die großen Aufgaben der Erziehung erfolgreich zu lösen, ist die Entfaltung eines aktiven und bewußten Gruppenlebens notwendig. Hierbei hilft uns der Wettbewerb, indem er die schöpferischen Fähigkeiten der Kinder entwickelt und die Entfaltung einer breiten Masseninitiative fördert. Es genügt nicht, sich bei seiner Durchführung auf Punkte zu beschränken, deren Erfüllung eine Selbstverständlichkeit ist, wie Pünktlichkeit, Beteiligung an den Veranstaltungen, Sauberkeit, Ordnung usw. Die Aktivität der Kinder muß auf allen Gebieten entwickelt werden, vor allen Dingen auf denen, die kollektive Arbeitsweise erfordern, z. B. Arbeit der Zirkel, der Gruppen, der Arbeitsgemeinschaften.

Wir führen den Wettbewerb auf den Gebieten der Kultur, des Sportes, der wissenschaftlichen sowie künstlerischen Arbeit durch. So werden wir zwischen den einzelnen Gruppen des Lagers oder der Feriengemeinschaft einen Kulturwettstreit mit Liedern, Volkstänzen, Massentänzen, Erzählerwettstreiten usw. austragen. Wir können diesen z. B. auf einer Waldlichtung gemeinsam mit allen Kindern und auch den Eltern an einem Nachmittag durchführen. Der Anlaß dazu kann die Ausgestaltung einer Veranstaltung zu Ehren eines Schriftstellers, Musikers, Künstlers oder eines großen Vorbildes der Kinder sein, wobei wir uns jedoch nicht ausschließlich mit dem Leben und Wirken des Schriftstellers, Musikers usw. beschäftigen wollen. Vielleicht können wir ihn auch selbst dazu einladen. Bei der Durchführung des Wettstreites werden nun die verschiedenen Gruppen des Lagers oder der Feriengemeinschaft im Singen von Liedern miteinander wetteifern, sie werden die besten Volkstänze ermitteln. Die besten jungen Erzähler der Gruppen und Zirkel berichten über die verschiedensten Themen, z. B. über das Leben von Dichtern, über ihr schönstes Erlebnis, über Bücher, über Erlebnisse aus dem Ferienleben und anderes mehr. Alle Kinder werden bei Massentänzen und beim Singen gemeinsamer Lieder beteiligt. Als Beispiele folgende Tänze:

„Ritsch-ratsch, rum-dibum"

Alle bilden einen großen Kreis, der nach einer Richtung läuft. In der Mitte laufen 4 bis 5 Mädel oder Jungen nach der anderen Seite, klatschen dabei in die Hände und alle singen die allgemein bekannte Melodie.

Nach einem bestimmten Melodienabschnitt bleiben die Mädel vor einem Jungen oder umgekehrt stehen, fassen sich an den Händen und hopsen im Wechselschritt, einmal auf dem linken und einmal auf dem rechten Bein, nach vorn. Dann verschränkt jeder die Arme vor der Brust und geht einmal links herum und einmal rechts herum, Rücken an Rücken, aneinder vorbei.

Bei der nächsten Runde bleibt der im Kreis, der zum Tanz aufgefordert wurde, und der, der vorher im Kreis war, tanzt außen mit.

Brigadetanz

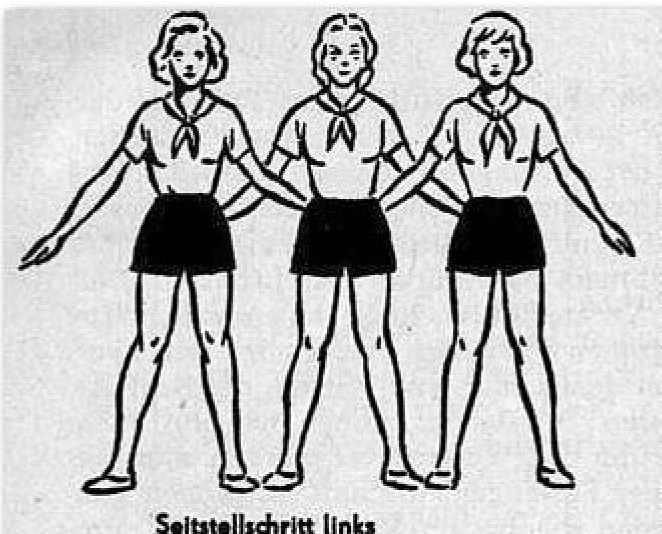
Melodie eines Jugendliedes, z. B. „Bau auf".

Alle bilden einen Kreis, fassen die Hände der übernächsten Tänzer rechts und links vor der Brust des Nachbarn rechts und links. Mit der Melodie erst langsam, dann schneller werdend, werden die Schritte gemacht.

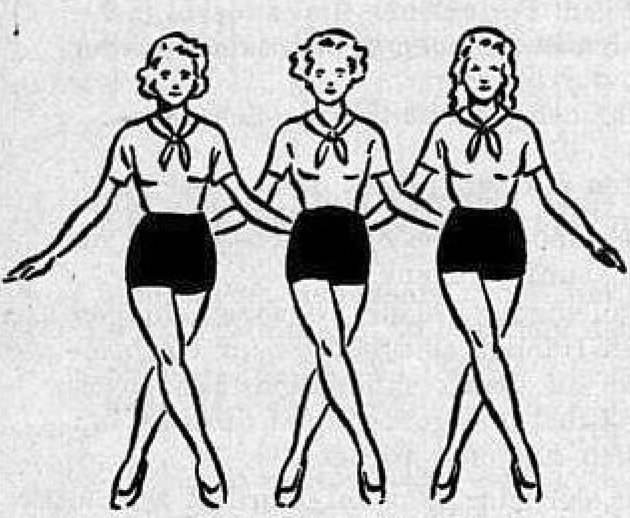
Schrittfolge:

Ein Seitstellschritt links, Kreuzschritt links seitwärts v o r n e (d. h. das rechte Bein wird seitwärts v o r das linke Bein gestellt), ein Seitstellschritt links, Kreuzschritt seitwärts h i n t e n (d. h. das rechte Bein wird seitwärts h i n t e r das linke Bein gestellt). Weiter im Wechsel Seitstellschritt, Kreuzschritt vorn usw. . . . (siehe Abbildung umseitig).

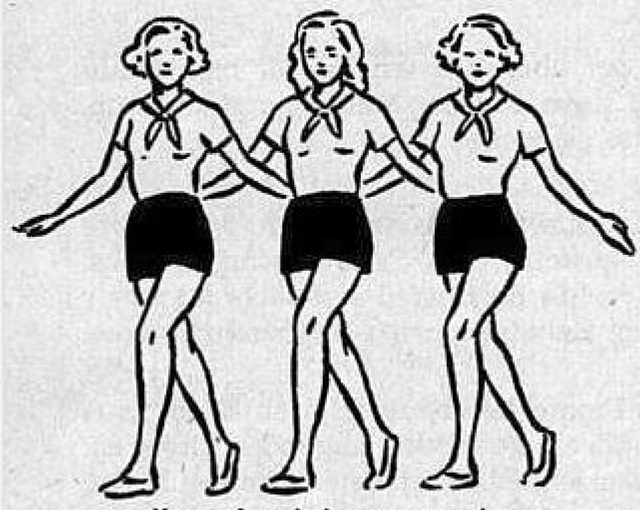
Eine Schiedsrichterkommission, welcher der Pionierleiter bzw. Helfer, Kinder aus dem Lager oder der Feriengemeinschaft und einige Eltern angehören können, wird die jeweils beste Gruppe im Singen, Tanzen, Erzählen usw. ermitteln. Die Sieger werden zum Abschluß des Wettstreits mit einem Buch, einem Wimpel



Seitstellschritt links



Kreuzschritt links, seitwärts, vorne



Kreuzschritt links, seitwärts, hinten

oder ähnlichem ausgezeichnet. Weiterhin können wir im Rahmen des Wettbewerbs Olympiaden der Jungen Maler, Musiker, Erzähler, Arithmetiker, Touristen, Geographen usw. veranstalten.

Die Durchführung einer Olympiade im allgemeinen geschieht so, daß wir an alle Kinder einen Aufruf herausgeben, in dem die Themen und Aufgaben der Olympiade bekanntgegeben werden, um alle zur Teilnahme aufzufordern.

Wir bilden wiederum eine Schiedsrichterkommission, welcher der Pionierleiter bzw. Helfer, Kinder und Eltern angehören können. Diese arbeitet die Vorschläge und Aufgaben genau aus und nimmt bei der Durchführung der Olympiade, die möglichst öffentlich stattfinden soll, die Bewertung vor.

Um mit einer Olympiade Junger Touristen möglichst viele Kinder für die Touristenbewegung zu gewinnen und gleichzeitig das Allgemeinwissen der Kinder zu bereichern, kann man folgendes organisieren: Die Jungen Touristen haben schon vor Beginn der Veranstaltung eine Ausstellung zusammengestellt, in der sie während ihrer Fahrten gesammelte seltene Steine, Käfer und Schmetterlinge, Aufzeichnungen von Wanderplänen und ähnliches ausstellen. Einige Kinder werden dazu abgestellt, den Gästen die Anlegung einer Feuerstelle, den Bau eines Zeltes, das Einordnen der Karten und anderes mehr zu erklären.

Anschließend sammeln sich alle Gäste, um Zeugen eines interessanten Erzählerwettstreits zu werden. Die Jungen Touristen bilden zwei oder mehrere Touristengruppen, die in ihrer Zusammensetzung enthalten: den Expeditionsleiter, den Wanderleiter, den Koch, Botaniker, Zoologen, mehrere Kunstsachverständige

und nach Belieben andere Freunde. Es können auch zwei oder mehrere Teilnehmer ein Fachgebiet bearbeiten. Die Pflichten werden nach den Wünschen und Eignungen der Schüler verteilt. Sodann wird jede Touristengruppe von einer Expedition berichten. Tagebücher, Karten, Berichte und andere grundlegende Ergebnismaterialien der Expeditionen werden die Berichte der Kinder veranschaulichen. Der Gruppenleiter überträgt den Teilnehmern bestimmte Aufgaben und überwacht ihre Durchführung. Der Wanderleiter muß eine Karte des Gebiets aufstellen und die Gruppen an Hand von Hilfsmitteln in einer unbekannten Gegend (bei Tag und Nacht) führen und muß in der Lage sein, Berechnungen, Abmessungen an Hand einer Karte vorzunehmen. Der Geologe muß auskundschaften, ob es im Gebiet nutzbringende Bodenschätze gibt, und muß feststellen, welches solche sind; er muß die Gewässer studieren sowie auch den Zustand des Grundwassers und der Bodenbedeckung des Gebiets in eine Karte eintragen. Der Meteorologe muß Beobachtungen und Messungen der Lufttemperatur, der Bewölkung, der Luftfeuchtigkeit, der Sicht usw. vornehmen und das Klima des Wandergebiets erkunden usw.

Diese Expedition kann man sowohl für ein Gebiet der engeren Heimat als auch für ganz Deutschland, die Sowjetunion usw. durchführen.
Die anwesenden Gäste oder eine Jury entscheiden, welche Gruppe der Kinder ihre Aufgaben am besten löste.
Abschließend können wir noch ein Rätselraten mit Fragen aus dem Leben der Jungen Touristen für alle Gäste veranstalten (wie findest du die Nordrichtung mit und ohne Kompaß? usw.).
Wettbewerbe der gleichen Art können wir auf dem Gebiet der Arithmetik, Botanik, Physik usw. durchführen. Sie werden viel dazu beitragen, das Wissen unserer Kinder zu festigen und zu vertiefen. Deshalb soll man derartige Wettbewerbe wie Arithmetik, Geographie usw. auf der Grundlage des Lehrplans aufbauen. (Vorschläge des Zentralrats der FDJ beachten.)

Ein Wettbewerb gänzlich anderer Art ist der nachstehende Geschicklichkeitswettbewerb für zwei oder mehrere Zirkel bzw. Gruppen.

Hierbei sollten wir beachten, daß wir nicht unbedingt alle 25 Übungen durchführen müssen, sondern vielleicht nur 5 oder 10 herausgreifen und späterhin die nächsten 5 Übungen fortsetzen.

Zur Durchführung

Der vorgeschlagene Wettbewerb ist eine Prüfung auf Geschicklichkeit, Genauigkeit und Gewandtheit. Er kann zwischen zwei Zirkeln oder Mannschaften durchgeführt werden. Die Teilnehmerzahl muß auf beiden Seiten gleich sein. Der Pionier oder Schüler des einen Zirkels wetteifert mit einem Pionier oder Schüler des anderen Zirkels.
Für die Durchführung des Spiels werden ein oder mehrere Schiedsrichter bestimmt.
Der Wettbewerb wird in 5 Etappen durchgeführt. Jede Etappe umfaßt 5 Spielübungen: Prüfung des Augenmaßes, des Gedächtnisses, der Beobachtungsgabe, der Treffsicherheit und der Geschicklichkeit. Fast alle diese Übungen können im Freien durchgeführt werden. Wenn es regnet, kann man einige dieser Übungen auch im Zimmer oder auf der Veranda machen.

Für die beste Leistung in jedem Spiel bekommt der Sieger 2 Punkte. Wenn beide Teilnehmer die gleichen Leistungen erzielen, so bekommt jeder nur einen Punkt. In einzelnen Fällen werden dem Sieger für eine besonders gute Leistung 5 Punkte angerechnet.
Durch das Los bestimmt der Richter schon vor jedem Treffen, welche Kinder miteinander in Wettbewerb treten sollen. Jedes Paar muß alle 5 Spielübungen der jeweiligen Etappe ausführen. Der Richter bereitet den Wettbewerb vor. Er bestimmt den Ort, an dem er stattfinden soll. Er gibt den Wettbewerbsteilnehmern die Punkte und trägt die Ergebnisse der einzelnen Etappen in das Wettbewerbsprotokoll ein. (Siehe unten.)

Wettbewerbsprotokoll 1. Etappe							
Gruppe:	Freundschaft:			Schiedsrichter:			
Wettbewerbsteilnehmer	Spiele:	I	II	III	IV	V	Insgesamt
Schmidt, Hans Zirkel 2		0	1	2	5	0	8
Schneider, Emil Zirkel 4		1	0	0	2	5	8
				(Schiedsrichter)			

Auf der Grundlage der Einzelprotokolle wird am Ende des Wettbewerbs der beste Zirkel ermittelt.

1. Etappe

Der Bleistift auf dem Tisch *(Augenmaß)*

Der Schiedsrichter legt an den Tischrand einen Bleistift und bittet beide Wettbewerbsteilnehmer, abzuschätzen, wie oft man diesen Bleistift der Länge nach über den Tisch legen kann. Sieger wird derjenige, der die beste Anwort gibt.

Für die genaue Antwort bekommt der Sieger 5 Punkte.

Man kann diese Übung mit verschiedenen Gegenständen, wie Fensterbrett, Bank, Tafel usw., durchführen.

Wer hat das bessere Gedächtnis? *(Visuelles Gedächtnis)*

Der Schiedsrichter wählt 12 bis 15 verschiedene kleine Gegenstände wie: Knöpfe, Korken, Bleistifte, Steinchen, Briefmarken, Streichhölzer usw. aus. Er legt diese Gegenstände an einen Platz, bedeckt sie mit einer Zeitung und ruft die 2 Wettbewerbsteilnehmer zu sich. Er hebt die Zeitung hoch und gibt ihnen die Möglichkeit, sich im Verlauf von 30 Sekunden die ausgestellten Gegenstände anzusehen und einzuprägen. Danach bedeckt er die Gegenstände wieder mit der Zeitung und gibt beiden einen Zettel, auf den sie die Bezeichnung aller Gegenstände, die sie behalten haben, schreiben müssen.

Es siegt derjenige, dem es gelang, die größte Anzahl der Gegenstände im Gedächtnis zu behalten. Wer alle Gegenstände aufgeschrieben hat, erhält 5 Punkte.

Vor der Reihe *(Beobachtungsgabe*

Einige Kinder stellen sich der Größe nach in einer Reihe auf. Der Schiedsrichter stellt die beiden Wettbewerbsteilnehmer dieser Reihe gegenüber und bittet sie, sich genau das Äußere jedes in der Reihe stehenden Kindes einzuprägen. Dafür gibt er ihnen 1 bis 2 Minuten Zeit. Danach werden die Teilnehmer des Wettbewerbs fortgeführt. Auf Anweisung des Schiedsrichters ändern einige der in der Reihe stehenden Kinder ihr Äußeres: einer steckt sich z. B. ein Abzeichen an das Hemd, ein andrer krempelt die Ärmel hoch oder knöpft die Jacke auf, wieder andere tauschen die Schuhe oder ähnliches. Wieder treten die Kinder an, als ob sich nichts verändert hätte. Die Wettbewerbsteilnehmer werden jetzt einzeln vorgeführt. Jeder muß die Veränderungen, die zwischenzeitlich erfolgt sind, feststellen. Der Pionier, der die meisten Veränderungen beobachtet hat, wird Sieger. Man kann für die Teilnehmerpaare die Veränderungen beliebig variieren.

Jongleure *(Geschicklichkeit)*

Zwei Wettbewerbsteilnehmer stehen zum Start bereit. Jeder von ihnen hat einen glatten Stock von ungefähr 1 Meter Länge in der Hand. Vom Start bis zum Ziel beträgt die Entfernung 10 Schritt. Auf Kommando des Schiedsrichters balancieren die beiden Kinder die Stöcke auf der offenen Handfläche und versuchen so, das Ziel zu erreichen. Wer als erster das Ziel erreicht, wird Sieger.

Obwohl die Strecke nicht lang ist, ist es nicht einfach, den Stock auf diese Entfernung bis zum Ziel zu balancieren. Wer den Stock fallen läßt; muß an den Start zurück und noch einmal von vorn beginnen.

4 Ringe *(Treffsicherheit)*

Aus biegsamen Weidenruten oder aus Draht werden 4 Ringe von 20 Zentimeter Durchmesser angefertigt. Zwei Hocker werden so aufeinandergestellt, daß die Beine des oberen nach oben zeigen.

Die Ringe müssen auf die 4 Beine des Hockers aus einer Entfernung von 5 Schritten geworfen werden.

Sieger wird derjenige, der, um diese Aufgabe zu erfüllen, die wenigsten Würfe benötigt. Wem es gelingt, mit 4 Würfen die Aufgabe zu lösen, erhält 5 Punkte.

2. Etappe

Wie hoch ist dieser Gegenstand? *(Augenmaß)*

Den Wettbewerbsteilnehmern wird die Aufgabe gestellt, die Höhe eines bestimmten Gegenstandes (einer Tür, eines Hauses, eines Baumstamms) in Zentimetern anzugeben, wobei sie ihre eigene Größe als Maßstab nehmen können. Natürlich weiß jeder, wie groß er selbst ist. Jeder Teilnehmer schätzt die Höhe des genannten Gegenstandes ab und sagt dem Schiedsrichter seine Einschätzung. Derjenige, der von den beiden am besten geschätzt hat, wird Sieger. Hat jemand genau geschätzt, so erhält er 5 Punkte.

Was hat sich verändert? *(Visuelles Gedächtnis)*

Genau wie bei dem Spiel „Wer hat das bessere Gedächtnis?" legt der Schiedsrichter 12 bis 15 kleine Gegenstände auf einen Platz und deckt sie mit einer Zeitung zu. Jetzt haben die Wettbewerbsteilnehmer eine noch schwierigere Aufgabe: sie sollen sich im Verlaufe von einer Minute nicht nur diese Gegenstände merken, sondern auch ihre Anordnung.

Danach werden die Teilnehmer fortgeführt, der Schiedsrichter nimmt einen der Gegenstände weg und verändert die Anordnung von 2 oder 3 anderen Gegenständen.

Die Teilnehmer werden einzeln herangerufen. „Was hat sich verändert?" fragt der Schiedsrichter. Von jedem Teilnehmerpaar siegt derjenige, der die Veränderungen genau erkennt. Für die anderen Teilnehmer kann man die Gegenstände beliebig auswechseln oder ihre Anordnung ändern.

Wer beobachtet gut? *(Beobachtungsgabe)*

Dieses Spiel kann man an jedem Ort durchführen, den die Teilnehmer gut kennen: im Lager, auf dem Schulhof, vor dem Haus, im Zimmer usw. Die Besonderheit dieses Spiels besteht darin, daß der Schiedsrichter es ohne vorherige Ankündigung durchführt. Nehmen wir an, wir sind im Pionierlager. Der Schiedsrichter stellt plötzlich 2 Teilnehmern des Wettbewerbs Fragen, die etwa folgenden Inhalt haben:

1. Wohinaus gehen die Fenster eures Schlafraumes, nach Norden, Süden, Osten oder Westen?
2. Was für ein Baum steht rechts vom Eingang in den Pionierklub?
3. Welche Pflanzen wachsen auf den Blumenbeeten im Park des Lagers usw.

Man glaubt, daß auf solche Fragen leicht zu antworten ist, haben doch alle diese Gegenstände täglich vor Augen. Aber gerade deshalb werden sie oft nicht bemerkt.

Es genügt, 5 bis 8 solcher Fragen aufzugeben, um aus den Antworten zu erkennen, wer von den beiden Teilnehmern besser beobachtet hat. Dieser geht als Sieger aus diesem Spiel hervor.

Die Zielscheibe auf der Erde *(Treffsicherheit)*

Malt wie auf einer Zielscheibe 5 konzentrische Kreise auf die Erde. Der Durchmesser des größten Kreises beträgt 1½ Meter. 5 Schritte von der Zielscheibe entfernt zieht ihr einen Strich. Von dort aus werden flache Steinchen oder kleine Sandsäckchen auf die Zielscheibe geworfen. Jeder Wettbewerbsteilnehmer darf fünfmal werfen. Wer in den kleinsten Kreis trifft, erhält 5 Punkte, für die anderen Kreise gibt es entsprechend weniger: 4 — 3 — 2 — 1 Punkt. Sieger ist der, der die größte Punktezahl erreicht.

Lauf mit dem Ball *(Geschicklichkeit)*

Meßt auf einem Platz eine Entfernung von 20 bis 25 Schritt ab und legt Start und Ziel fest. Die Wettbewerbsteilnehmer gehen an den Start. Der Schiedsrichter gibt jedem von ihnen einen Ball (beide Bälle müssen gleich groß sein). Die Teilnehmer müssen, indem sie den Ball immer auf die Erde tippen, versuchen, das Ziel so schnell wie möglich zu erreichen.

Der Schiedsrichter muß darauf achten, daß folgende Regeln eingehalten werden:

1. Der Ball darf nicht in den Händen zurückbehalten werden oder auf der Erde entlangrollen.
2. Der Ball darf, nachdem man ihm einen Schlag mit der Hand versetzt hat, nur einmal die Erde berühren. Der Teilnehmer, der eine dieser Regeln verletzt, kehrt an die Stelle zurück. wo der Fehler passierte und beginnt dort wieder sein Spiel.

Sieger wird derjenige, dessen Ball zuerst die Ziellinie überfliegt.

3. Etappe

Auf der Waldwiese *(Augenmaß)*

Wir gehen auf eine Waldwiese und schauen uns die Umgebung an. Hier gibt es viele Aufgaben zu erfüllen, um das Augenmaß zu schulen. Wieviel Schritte sind es bis zum nächsten Baum, bis zum Beerenstrauch, bis zur Anhöhe? Ich bin sicher, daß nicht jeder gleich die Antwort weiß. Bevor man an

diese Aufgabe des Wettbewerbs geht, muß man sich dazu etwas vorbereiten. Miß also 5 Schritte ab und versuche, diese Entfernung abzuschätzen und im Gedächtnis zu behalten. Das wird dir helfen, ein gutes Augenmaß zu bekommen, natürlich nur für verhältnismäßig kleine Entfernungen. Jetzt kann man sich mit einem Kameraden messen. Wie oft ist diese Entfernung in dem Weg bis zum Strauch oder bis zu einem anderen Gegenstand, der vom Schiedsrichter genannt wird, enthalten? Wenn man so einen Anhaltspunkt besitzt, dann gibt man seine Antwort schon nicht mehr aufs Geratewohl, sondern stützt sich auf Berechnungen. Der Schiedsrichter schreibt die von euch genannten Antworten auf und mißt dann mit euch zusammen die Entfernung schrittweise aus, um festzustellen, wer von den Teilnehmern am besten schätzen konnte und Sieger wird.

Blätter der Pflanzen *(Visuelles Gedächtnis)*

Wählt für dieses Spiel 20 Blätter von verschiedener Form aus: Birken-, Ebereschen-, Nußbaum-, Brennessel-, Kleeblätter u. a.
10 dieser Blätter müßt ihr zweimal haben. Je ein Blatt derjenigen, die doppelt sind, legt ihr auf den Tisch aus.
Der Schiedsrichter ruft die 2 Wettbewerbsteilnehmer heran und bittet sie, sich eine Minute lang diese Blätter genau anzusehen. Dann zeigt ihnen der Schiedsrichter nacheinander alle 20 Blätter der Sammlung. Die Kinder müssen erraten, welche Blätter mit denen übereinstimmen, die sie vorher auf dem Tisch gesehen haben.
Wer die wenigsten Fehler macht, wird Sieger.

Die Zeichnung *(Beobachtungsgabe)*

Den 2 Teilnehmern wird irgendeine Zeichnung aus einem Buch gezeigt. 1 oder 2 Minuten, je nach der Kompliziertheit der Zeichnung, können sich die Kinder das Bild ansehen. Einer der Teilnehmer wird weggeführt und der Schiedsrichter bittet den anderen, auf 8 bis 10 Fragen, die sich auf die soeben gesehene Zeichnung beziehen, zu antworten. Dieselben Fragen werden dann auch dem anderen Teilnehmer vorgelegt. An der Genauigkeit der Antworten (Figur der Menschen auf dem Bild, ihr Äußeres, Gegenstände, Landschaft) kann man erkennen, wer besser beobachtet hat und wem der Sieg zugesprochen werden kann.

Ballwerfen *(Treffsicherheit)*

Für diesen Wettbewerb ist folgendes erforderlich: eine Zielscheibe, eine kleine Holzplatte mit ausgeschnittenen runden Öffnungen und ein gewöhnlicher Gummiball, der sich gut zum Werfen eignet. Der Durchmesser der Öffnungen der Zielscheibe muß zweimal so groß sein wie der Durchmesser des Balles. Befestigt die Holzplatte so, daß sie fest steht. 3, 4 und 5 Schritt von der Zielscheibe entfernt zieht ihr Linien.
Man muß den Ball in die Öffnung der Zielscheibe werfen. Die 2 Wettbewerbsteilnehmer versuchen abwechselnd, die Öffnung zu treffen. Jeder wirft so oft, wie Bälle vorhanden sind. Wer die Öffnung von der nahegelegensten Linie aus

getroffen hat, versucht es von der zweiten und danach von der entferntesten Linie. Es siegt der Spieler, der mit den wenigsten Würfen den Ball von allen drei Linien aus in die Öffnung wirft.

Lautloses Laufen *(Geschicklichkeit)*

Einer der beiden Wettbewerbsteilnehmer wird vom Schiedsrichter mit verbundenen Augen in die Mitte eines Platzes gestellt. Der andere schleicht sich an den Stehenden so nah wie möglich heran. Wenn der Stehende ein Geräusch vernimmt, sagt er: „Halt!" Das sich heranschleichende Kind muß nun ganz still sein. „Wo befindet es sich?" fragt der Schiedsrichter. Der Stehende muß die Richtung zeigen, in der sich seiner Meinung nach der Heranschleichende befindet. Hat er sich geirrt, wird das Spiel fortgesetzt, hat er richtig geraten, ruft der Schiedsrichter „Aus!" und mißt die Entfernung zwischen den beiden Spielenden. Danach wechseln die beiden Teilnehmer ihre Rollen, und das Spiel wird wiederholt.

Sieger wird der, dem es gelang, so nah wie möglich an das stehende Kind heranzuschleichen.

4. Etappe

Wasser im Krug *(Augenmaß)*

Auf dem Tisch steht ein Krug, der nicht ganz bis zum Rand mit Wasser gefüllt ist. Neben dem Krug steht ein leeres Glas. Versucht einmal mit den Augen festzustellen, wieviel Glas Wasser sich in diesem Krug befinden. Es kann ebenfalls eine Bruchzahl sein, wie z. B. $3^1/_2$ Glas oder $2^1/_4$ Glas.

Schreibt eure Antworten auf und gebt sie dem Schiedsrichter. Dann könnt ihr eure Antworten kontrollieren, indem ihr das Wasser aus dem Krug in das Glas gießt.

Derjenige, dessen Antwort am besten ist, wird Sieger.

Das Schachbrett *(Visuelles Gedächtnis)*

Jeder Wettbewerbsteilnehmer muß auf einem Blatt Papier ein Quadrat aufzeichnen, das in 64 Kästchen eingeteilt ist. Jedes zweite Kästchen wird ausgemalt, so daß ein Schachbrett entsteht.

Der Schiedsrichter ruft die beiden Wettbewerbsteilnehmer zum Tisch.

Auf dem Tisch liegt ein Schachbrett, das mit einer Zeitung bedeckt ist. Auf dem Brett stehen acht weiße und schwarze Figuren, die nach Gutdünken aufgestellt sind. Genau nach 30 Sekunden nimmt der Schiedsrichter die Zeitung vom Schachbrett fort. Es kommt darauf an, sich nicht nur den Stand der Figuren auf dem Brett, sondern auch ihre Farbe zu merken. Alles das muß auf dem eigenen Blatt vermerkt werden. Sieger ist der, dessen Zeichnung der Wirklichkeit am nächsten kommt.

Spurensuchen *(Beobachtungsgabe)*

Für dieses Spiel wird ein kleiner Platz benötigt, der mit Sand bestreut ist. Der Platz muß langgestreckt, aber nicht sehr breit sein (zwei, drei Schritt). Beide Wettbewerbsteilnehmer werden irgendwohin seitwärts des Platzes geführt, damit sie nicht sehen können, was darauf vor sich geht. Irgendein Kind bekommt von dem Schiedsrichter den Auftrag, auf diesem Platz ein kleines Spiel mit wenigen Bewegungen zu inszenieren, z. B. folgendes: Drei Kinder betreten den Platz, zwei von ihnen haben Schuhe an, das dritte ist barfuß. Sie machen einige Schritte, irgendeiner nimmt einen anderen auf den Rücken und trägt ihn ungefähr drei bis vier Schritt. Dann gehen sie in verschiedene Richtungen und treten auf der Stelle. Sie können auch noch einen Hund anrufen, der dann zu ihnen auf den Platz läuft. Einer hüpft dann auf einem Bein, einer setzt sich, der andere beginnt einen Bleistift anzuspitzen...

Diesen Vorgang kann man aus den Spuren, die sich auf dem Platz befinden, erkennen. Ein guter Beobachter kann leicht die verschiedenen Spuren auseinanderhalten. Es sind verschiedene Spuren, wenn ein Mensch läuft oder geht, wenn es ein kleiner oder großer Junge war — das alles kann man aus den Spuren ersehen.

Die Wettbewerbsteilnehmer werden einzeln aufgerufen. Sie gehen um den ganzen Platz herum, ohne ihn jedoch zu betreten, und studieren aufmerksam die Spuren. Jeder Wettbewerbsteilnehmer muß seine Beobachtungen einzeln machen, d. h. er muß erzählen, wer und was seiner Meinung nach auf dem Platz während seiner Abwesenheit geschehen ist. Sieger ist der, der den Vorgang am besten schildern kann (gemeint ist die Schilderung, die der Wirklichkeit am nächsten kommt).

Wer verschüttet am wenigsten Wasser? *(Geschicklichkeit)*

Jeder der beiden Wettbewerbsteilnehmer erhält einen Becher, der bis an den Rand mit Wasser gefüllt ist. Die Becher müssen gleich groß sein. Es müssen jetzt, ohne den Becher mit Wasser aus den Händen zu lassen, einige Hindernisse überwunden werden:

1. Über einen Graben von einem Meter Breite springen,
2. fünf Meter auf der Seite kriechen,
3. über einen Schwebebalken laufen.

Die Spieler laufen diesen Weg nacheinander. Gesiegt hat der, der nach Überwindung der drei Hindernisse am wenigsten Wasser verschüttet hat.

Wurfspiel *(Treffsicherheit)*

Dieses Spiel wird auf einem großen Platz durchgeführt. Jeder der beiden Wettbewerbsteilnehmer erhält ein Schlagholz und einen Holzklotz. Die Spieler stellen ihre Holzklötze aufrecht auf einer Linie auf, drei bis vier Schritt voneinander getrennt. Dann führt der Schiedsrichter die beiden Wettbewerbsteilnehmer zehn Schritt von der Linie, auf der die Holzklötze aufgestellt sind, weg. Nacheinander werfen sie ihre Schlaghölzer. Sie sind bemüht, ihren Holz-

klotz so weit wie möglich zu schleudern. Nachdem beide einen Wurf ausgeführt haben, werden die Holzklötze wieder aufrecht hingestellt, an dem Platz, an dem sie sich nach dem Wurf befinden. Die Spieler gehen nacheinander zu ihren Holzklötzen, messen einen Abstand von zehn Schritt aus und werfen ihre Schlaghölzer von neuem. Sieger wird der, dem es gelingt, seinen Holzklotz mit einer festgelegten Wurfzahl so weit wie möglich zu schleudern.

Der gekniffte Bogen *(Augenmaß)*

Die beiden Wettbewerbsteilnehmer erhalten einen Bogen Schreibpapier von gleicher Größe. Nach den Anweisungen des Schiedsrichters muß jeder von ihnen diesen Bogen einige Male falten, so daß eine ungrade Zahl von Streifen entsteht (drei, fünf oder sieben). Hierfür dürfen weder Lineal noch Zirkel benutzt werden. Der erste Streifen muß nach Augenmaß abgemessen werden. Nach diesem Streifen müssen wie ein Harmonika die übrigen gefaltet werden, entsprechend der genannten Zahl.
Wenn die Breite des ersten Streifens genau bestimmt wurde, so hat auch der letzte Streifen beim Falten die gleiche Größe wie der erste — die Ränder stimmen mit den übrigen Streifen überein. Wenn der erste Kniff ungenau gemacht wurde, so ist der letzte Streifen des gefalteten Blattes länger oder kürzer als die übrigen. Den Unterschied kann man in beiden Fällen leicht mit einem Lineal mit Millimeterunterteilung feststellen.

Sieger wird der, dessen Streifen am besten ist.

Geographie-Lotto *(Visuelles Gedächtnis)*

Für dieses Spiel benötigt man zwei Geographiekarten Deutschlands, wie sie für die Grundschulen herausgegeben wurden. Beide Karten müssen auf Pappe geklebt und in gleiche Quadrate von 5 bis 6 Zentimeter eingeteilt werden. Eine Karte mit den eingetragenen Linien wird zerschnitten. Die entstandenen Quadrate werden umgedreht und gemischt. Die andere in Quadrate eingeteilte Karte bleibt auf dem Tisch.

Der Schiedsrichter ruft die beiden Wettbewerbsteilnehmer heran und bittet sie, eine bestimmte Anzahl der ausgeschnittenen Quadrate vom Tisch zu nehmen. Sie müssen diese Quadrate auf die entsprechenden Quadrate der auf dem Tisch liegenden Karte legen.

Derjenige, der die Karte Deutschlands, ihre Land- und Wassergrenzen, ihre wichtigsten Flüsse und Seen am besten kennt, wird natürlich mit dieser Aufgabe schneller fertig und wird Sieger in diesem Wettbewerb.

Gegenstände suchen *(Beobachtungsgabe)*

Es kommt vor, daß man irgendeinen Gegenstand sucht, auf den man schaut und der direkt vor einem liegt. Natürlich kommt dies bei einem Menschen, der gut beobachtet, selten vor.

Man kann seine Beobachtungsgabe gut in einem Spiel, bei dem es darauf ankommt, einen Gegenstand zu suchen, der in nächster Nähe liegt, prüfen.

Es hat den Anschein, daß dies eine leichte Aufgabe ist. Doch glaubt nur nicht, daß ihr sie immer erfolgreich lösen werdet.

Der Schiedsrichter zeigt den beiden Wettbewerbsteilnehmern irgendeinen kleinen Gegenstand, z. B. einen Radiergummi, und bittet sie, für einige Zeit das Zimmer zu verlassen.

Es werden einige Minuten benötigt, um im Zimmer für den Radiergummi einen solchen Platz zu finden, wo er einerseits im Blickfeld bleibt, andererseits aber nicht gleich ins Auge fällt.

Einer der Wettbewerbsteilnehmer wird hereingerufen. Wenn er das Zimmer betritt, beginnt der Schiedsrichter zu zählen: 1, 2, 3 ... bis der Radiergummi vom Spieler gefunden worden ist. Der Schiedsrichter schreibt sich die Schlußzahl auf und ruft dann den anderen Wettbewerbsteilnehmer herein. Der Radiergummi befindet sich wieder am gleichen Ort — die Spielbedingungen sind für beide Teilnehmer die gleichen.

Wer den „versteckten" Gegenstand schneller findet, wird Sieger. Es gibt noch eine andere Variante dieses Spiels: Der Schiedsrichter ruft beide Wettbewerbsteilnehmer gleichzeitig herein. Hierbei braucht nicht gezählt zu werden. Beide suchen zur gleichen Zeit. Hierbei ist derjenige Sieger, der den Gegenstand zuerst findet. Bei beiden Varianten ist es zweckmäßig, dieses Spiel dreimal durchzuführen und erst dann den Sieger zu ermitteln.

Der genaue Wurf *(Treffsicherheit)*

Auf die Erde stellt man einen Korb, dessen Durchmesser ein wenig größer als der Durchmesser eines Handballes sein muß, damit der Ball ohne Schwierigkeiten in den Korb fallen kann. Sieben bis zehn Schritt vom Korb (die Entfernung wird vom Schiedsrichter festgesetzt) wird eine Linie gezogen, auf der einer der beiden Wettbewerbsteilnehmer mit einem Handball steht; der andere steht beim Korb.

Der Ball muß auf beliebige Art und Weise in den Korb geworfen werden. Einer wirft den Ball und der andere wirft ihn zurück. Nach drei Würfen wechseln die Spieler die Plätze. Jeder darf eine bestimmte Anzahl von Würfen machen (12 bis 15).

Sieger wird derjenige, dem es gelang, den Ball öfter als der andere in den Korb zu werfen.

Der Weg des Fußballspielers *(Geschicklichkeit)*

Dieser Wettbewerb ist eine gute Übung für die jungen Fußballspieler: sie hilft ihnen, besser den Ball zu beherrschen.

Der Länge des Platzes nach von der Vorder- bis zur Hinterlinie werden zwei Fähnchenreihen (zehn in jeder Reihe) aufgestellt. Der Abstand zwischen den Fähnchen beträgt 2 Meter, der Abstand zwischen den Reihen 4 bis 5 Meter. Die Wettbewerbsteilnehmer stellen sich nebeneinander an der Startlinie auf. Vor jedem liegt ein Ball.

Auf Kommando des Schiedsrichters laufen beide Wettbewerbsteilnehmer gleichzeitig los.

Der Ball muß mit den Füßen gestoßen werden, wobei alle Fähnchen umgangen werden müssen. Der Ball wird den gleichen Weg zurückgestoßen. Sieger wird derjenige, der diese Übung am schnellsten ausführt.

Die Fähnchen werden folgendermaßen umgangen: von rechts, von links, von rechts usw. Wer ein Fähnchen ausgelassen hat, muß an diesen Platz zurückkehren und von neuem beginnen.

Meistens siegt in diesem Wettbewerb derjenige, der es versteht, den Ball mit kleinen Stößen vor sich herzutreiben. Das ist gleichzeitig für den Fußballspieler ein gutes Training.

An diesen wenigen Beispielen könnt ihr erkennen, wie vielseitig das Pionierleben gestaltet werden kann.

Entwickelt noch mehr neue und interessante Wettbewerbe für unsere Kinder. Fördert damit ihre Heranbildung zu allseitig gebildeten jungen Menschen, die fähig und bereit sind, ein neues, demokratisches, friedliebendes Deutschland zu erbauen.

Die Entfaltung der schöpferischen Fähigkeiten der Kinder — das ist die Aufgabe des Wettbewerbs, und nicht die Ausklügelung eines langweiligen, starren Punktsystems.

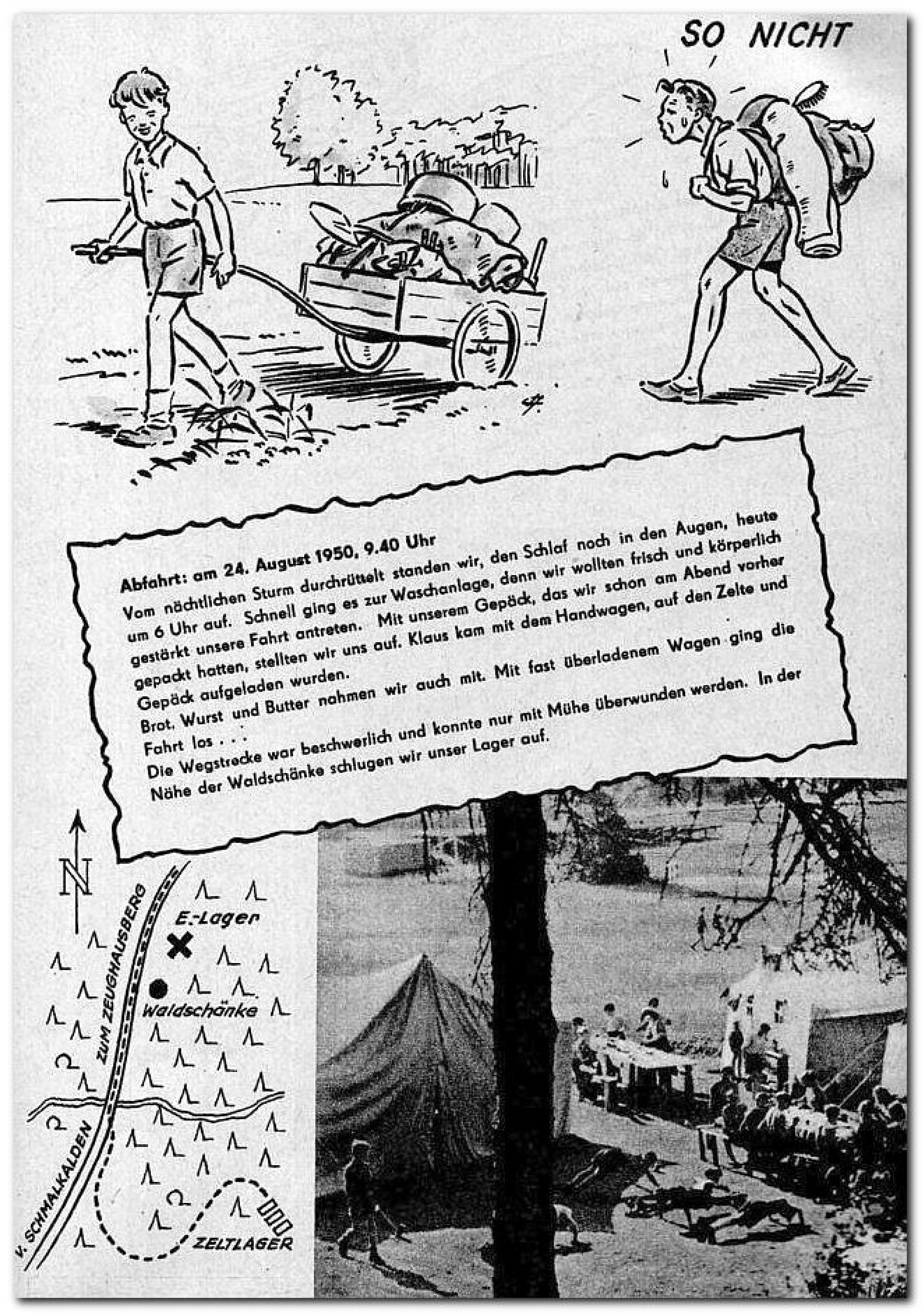
LAGERSPIELE

In den vorjährigen Sommerlagern hat sich ein neues, sehr wertvolles Lagerspiel besonders entwickelt. Es wurde von den Kindern mit großer Begeisterung aufgenommen. — Wir meinen die Expedition. — Was verstehen wir unter einer Expedition? Im allgemeinen denken wir dabei an eine Forschungsreise nach dem Südpol oder gar in den Urwald, von der man sehr oft sogar nicht mehr lebend zurückkehrt. Und das mit Kindern? — Richtig, solche Forschungsreisen wollen wir mit den Kindern durchführen. Allerdings nicht zum Südpol oder in den Dschungel, sondern in unsere engere Heimat. Was es hier noch zu entdecken gibt? Sehr viel interessante Naturerscheinungen, von denen wir noch nie etwas ahnten oder die wir schon kennen, und die wir doch nicht kennen, weil wir nicht wissen, wie und warum diese Erscheinungen sich so vollziehen, und viele andere Dinge mehr können wir erforschen.

In den Sommerlagern der Jungen Pioniere 1950 haben schon zahlreiche Gruppen Expeditionen durchgeführt. Zahlreiche „Entdeckungen" wurden dabei gemacht, ungeheuer viel neue Erscheinungen lernten die Kinder erkennen und umfassendes Material (gesammelte Pflanzen, Tiere und Steine) kamen als Ausbeute der Forschungsreisen in die Schulen.

Als Beispiel einer derartigen Expedition einige kurze Auszüge aus dem Tagebuch der Expedition der Jungen Pioniere des Sommerlagers „Wilhelm Pieck" in Friedrichsbrunn:


WETTERKUNDE
ZEICHNEN
SCHÖN
SCHLECH
UNSERE EXPEDITIONEN
BIOLOGIE
GEOLOGIE

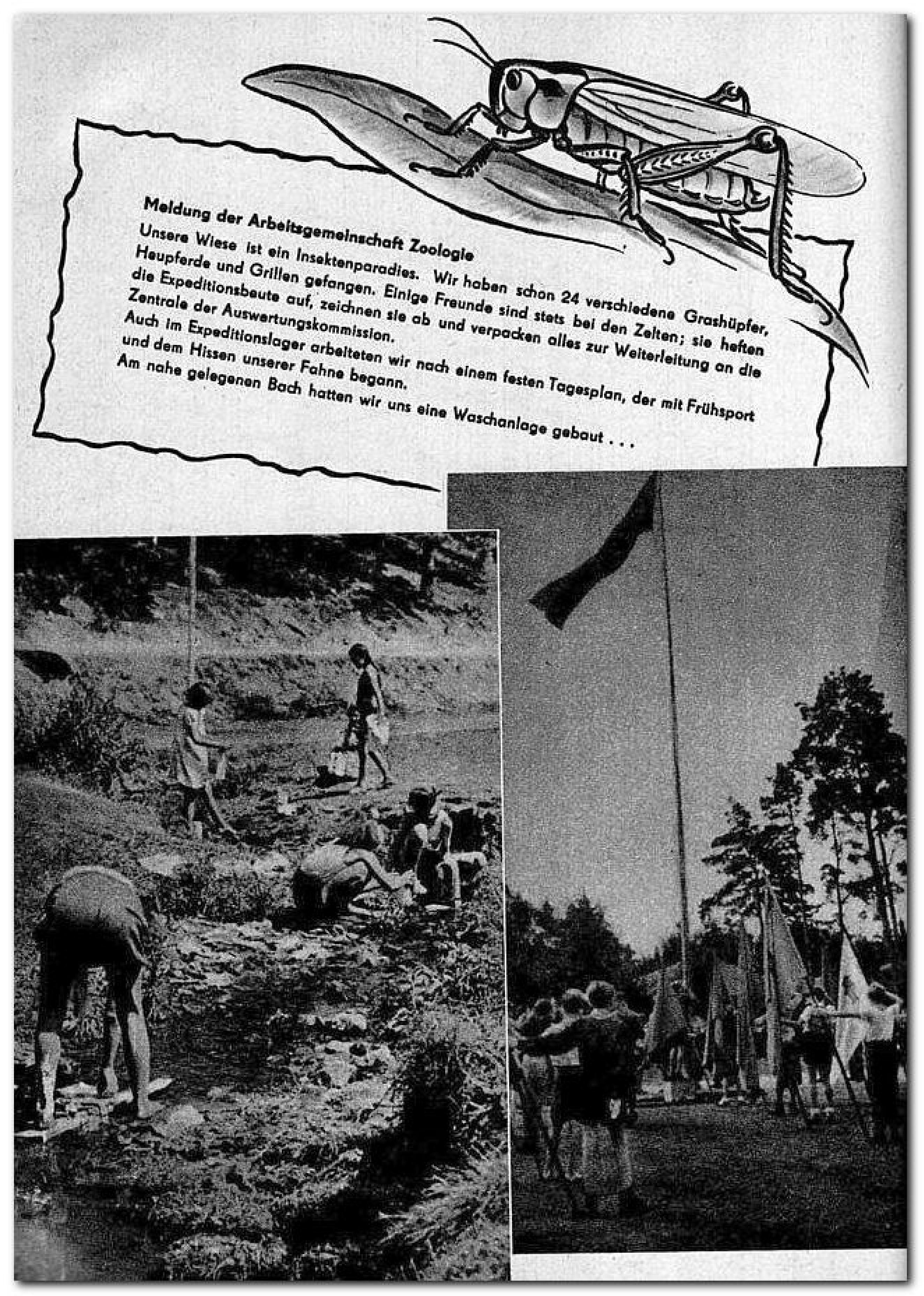


Abfahrt: am 24. August 1950, 9.40 Uhr

Vom nächtlichen Sturm durchrüttelt standen wir, den Schlaf noch in den Augen, heute um 6 Uhr auf. Schnell ging es zur Waschanlage, denn wir wollten frisch und körperlich gestärkt unsere Fahrt antreten. Mit unserem Gepäck, das wir schon am Abend vorher gepackt hatten, stellten wir uns auf. Klaus kam mit dem Handwagen, auf den Zelte und Gepäck aufgeladen wurden.

Brot, Wurst und Butter nahmen wir auch mit. Mit fast überladenem Wagen ging die Fahrt los . . .

Die Wegstrecke war beschwerlich und konnte nur mit Mühe überwunden werden. In der Nähe der Waldschänke schlugen wir unser Lager auf.

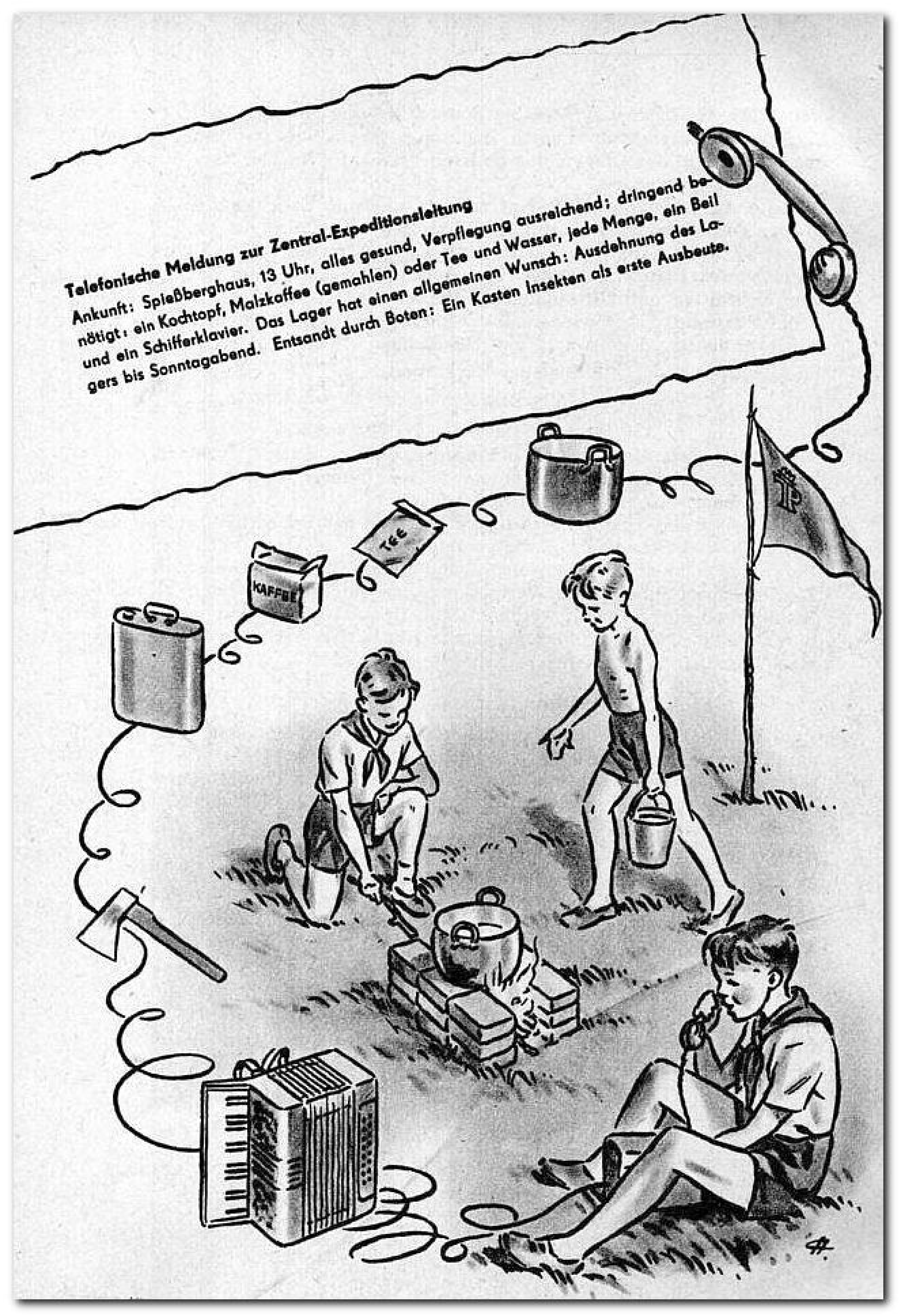


Meldung der Arbeitsgemeinschaft Zoologie

Unsere Wiese ist ein Insektenparadies. Wir haben schon 24 verschiedene Grashüpfer, Heupferde und Grillen gefangen. Einige Freunde sind stets bei den Zelten; sie heften die Expeditionsbeute auf, zeichnen sie ab und verpacken alles zur Weiterleitung an die Zentrale der Auswertungskommission.

Auch im Expeditionslager arbeiteten wir nach einem festen Tagesplan, der mit Frühsport und dem Hissen unserer Fahne begann.

Am nahe gelegenen Bach hatten wir uns eine Waschanlage gebaut . . .


Telefonische Meldung zur Zentral-Expeditionsleitung
Ankunft: Spießberghaus, 13 Uhr, alles gesund, Verpflegung ausreichend; dringend be-
nötigt: ein Kochtopf, Malzkaffee (gemahlen) oder Tee und Wasser, jede Menge, ein Beil
und ein Schifferklavier. Das Lager hat einen allgemeinen Wunsch: Ausdehnung des La-
gers bis Sonntagabend. Entsandt durch Boten: Ein Kasten Insekten als erste Ausbeute.
TEE
KAFFEE

Mit Hilfe dieser kurzen Auszüge können wir erkennen, in welcher Art eine Expedition durchgeführt wird; dadurch können wir uns eine Vorstellung machen von all den Dingen, die die Kinder bei einer solchen Expedition erleben und entdecken werden.
Welche Aufgaben müssen gelöst werden, um eine Expedition im Lager bzw. in der Feriengemeinschaft durchzuführen?
Es ist notwendig, daß die Pionierleiter gemeinsam mit der Lagerleitung einen umfassenden Rahmenplan, der Vorbereitung, Durchführung und Auswertung der Expedition enthält, aufstellen. Diesen Plan diskutieren wir im Freundschaftsrat, und dieser wieder diskutiert ihn mit allen Gruppen. Alle Kinder sollen mithelfen, den Plan zu vervollständigen. In ihm müssen enthalten sein:

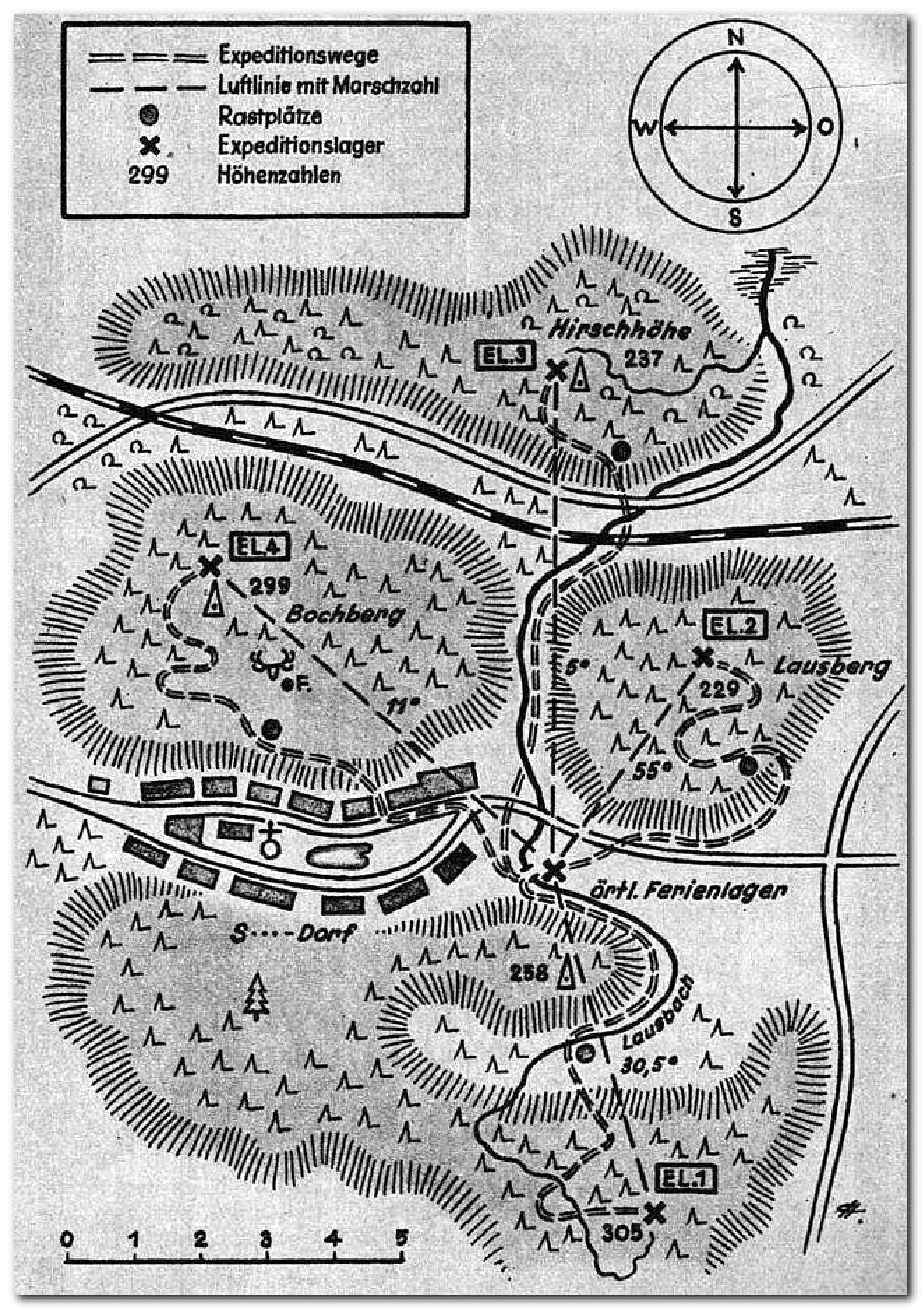
1. Ziel der Expedition,
2. Aufgabenstellung der Expedition,
3. Vorbereitungsarbeiten.

Materialien, wie Handwagen, Botanisiertrommeln, Karten, Kompaß, Sanitätskasten, Streichhölzer, Kochtöpfe usw., müssen besorgt werden.
Eine Wanderroute muß ausgearbeitet werden.
Jeder erhält eine bestimmte Aufgabe während der Expedition, auf die er sich sechs bis acht Stunden vorbereiten muß.
Verantwortlichkeit der Pionierleiter und Helfer für die einzelnen Sachgebiete.
Ein Transport-, Zeit- und Verbindungsplan mit der zentralen Expeditionsleitung muß ausgearbeitet werden. (Zum Beispiel können wir die Verbindung durch Telefon, Kuriere oder, wenn die Expedition bachaufwärts geht, durch eine Flaschenpost herstellen.)

4. Durchführung.

Zur Aufgabenstellung der Expedition ist noch zu bemerken, daß wir nicht darauf ausgehen wollen, irgendwelche „Seltenheitsobjekte" zu erhaschen, sondern daß wir uns mit den hauptsächlichsten Tier-, Pflanzen- und Gesteinsarten beschäftigen wollen. Eine Expeditionsgruppe kann folgendermaßen eingeteilt werden:
Stärke der Expedition 120 Kinder, 10 Pionierleiter.

a) Eine zentrale Expeditionsleitung! (16 Kinder, 2 Pionierleiter):
   Zentraler Expeditionsleiter
   1 Stellvertreter des zentralen Expeditionsleiters
   1 technischer Leiter
   2 Ärzte (Leiter der zentralen Unfallhilfsstelle)
   4 Telefonisten bzw. Leiter des Kurierdienstes (Tag- und Nachtdienst)
   6 Instrukteure, die die einzelnen Expeditionsgruppen überprüfen.
b) 4 Expeditionsgruppen, 104 Kinder, 8 Pionierleiter bzw. Helfer. In der Gruppe sind die Aufgaben folgendermaßen verteilt:
   1 Vortrupp von 5 Kindern
   1 Truppleiter
   1 Wanderleiter
   1 Helfer des Wanderleiters
   2 Kuriere.



Expeditionswege
Luftlinie mit Marschzahl
Rastplätze
Expeditionslager
299
Höhenzahlen
N
W
O
S
Hirschhöhe
EL.3
237
EL.4
299
Bochberg
F.
11°
EL.2
Lausberg
5°
229
55°
örtl. Ferienlager
S---Dorf
258
Lausbach
30,5°
EL.1
305
0
1
2
3
4
5

Der Vortrupp hat die Aufgabe, das Gelände zu erkunden, den besten Weg zu suchen und die Expeditionsgruppe sicher zum Ziel zu führen.

1 Haupttruppe von 18 Kindern
1 Expeditionsgruppenleiter
1 Stellvertreter des Expeditionsgruppenleiters (gleichzeitig verantwortlicher Leiter für wissenschaftliche Forschungsarbeiten)
1 technischer Leiter (Transportfragen, organisatorische Angelegenheiten)
1 Leiter des Sanitätsdienstes
1 Koch
3 Botaniker
3 Zoologen
3 Geologen
2 Meteorologen
2 Topographen
1 Kurier.

Diese Expedition könnte nach dem nebenstehenden Plan wandern. Auf dem Wanderwege selbst und vor allem im Expeditionslager erforschen die Kinder, welche hauptsächlichsten Pflanzen-, Tier- und Gesteinsarten es gibt; die Meteorologen werden das Wasser aufzeichnen, die Topographen eine genaue Karte vom Expeditionsgebiet anfertigen (einschl. der volkstümlichen Bezeichnungen der Bäche, Waldlichtungen, Berge usw.). Dabei müssen wir darauf achten, daß systematisch gesammelt und alles sorgfältig verpackt wird. (Siehe Kapitel über Wanderungen.) Kleine Schachteln, Botanisiertrommeln, Zeitungspapier, Pflanzenbestimmungsbuch gehören unbedingt zur Ausrüstung.

Ein Tagesplan im Expeditionslager selbst würde so aussehen:

4.30 Wecken, Waschen, Anziehen
5.02 Beobachten des Sonnenaufgangs und des Frühnebels
6.00 Kaffetrinken, Lager aufräumen
7.30 Morgenappell
7.45—10.00 Expeditionseinsatz, getrennt nach Fachgebieten
10.00—12.00 Auswertung des Einsatzes
12.00 Mittagessen
12.45—17.00 Mittagsruhe
17.00 Vorbereitung auf den nächsten Tag und die Abendgestaltung
19.00 Abendessen
20.00 Lagerfeuer, Thema „Mitschurin“
21.30 Bettruhe
1. Nachtwache Heinz Senger, Horst Fenzke.

Selbstverständlich werden wir nicht an jedem Tage so früh aufstehen bzw. werden wir auch einmal den nächtlichen Sternenhimmel beobachten. Beim Wecken zur normalen Zeit wird Frühsport durchgeführt.

Über die Forschungsarbeiten führen die Kinder ein Tagebuch. Dieses wird gemeinsam von allen und täglich von einem Kind geführt. Nach dem dritten Tage (je nach Möglichkeit) werden die Kinder zurückkehren. Im Lager bzw. in der Feriengemeinschaft werten wir dann die Ergebnisse aus.

5. Auswertung

Das Expeditionstagebuch des gesamten Lagers wird geschrieben und, wenn möglich, mit Bildern, Zeichnungen, Fotografien, Herbarien künstlerisch ausgestaltet.

Jede Expeditionsgruppe stellt einen anschaulichen Bericht über ihre Arbeit zusammen, und zwar in Form einer Ausstellung. Nach Abschluß des Lagers wird das gesamte Material der Schule zur Verfügung gestellt. Die Lagerleitung und die Pionierleiter bzw. Helfer führen ebenfalls eine abschließende Auswertung vom Gesichtspunkt der Mängel, der guten Erfolge, der neuen Methoden und des Wertes der erzieherischen Arbeit durch.

So und in ähnlicher Weise können wir unsere Lagerspiele durchführen. Die Kinder leisten hierbei eine sehr wertvolle Arbeit, ihr Allgemeinwissen vervollkommnet sich, und der Unterricht in unserer demokratischen Schule wird wesentlich unterstützt. Nicht vergessen wollen wir die Stärkung und Entwicklung des Gefühls der Liebe zur Natur und zur Heimat bei unseren Kindern; denn die Schlußfolgerung, die jedes Kind ziehen wird, wenn es seine Heimat lieben gelernt hat, ist, daß niemals ein Krieg unsere Heimat verwüsten darf.

Die Lagerspiele sind nicht die einzige Möglichkeit, um Höhepunkte im Lagerleben bzw. im Kreis der Feriengemeinschaften zu organisieren. Wir wollen weiterhin große Kinderfeste, zu denen wir alle Kinder einladen, veranstalten.

Einige Vorschläge dazu:

Kinderfeste

In kurzer Zeit wird Berlin, die Hauptstadt Deutschlands, Gastgeber der friedliebenden Jugend der Welt sein. Die Jugend setzt sich über Zonengrenzen und Schranken hinweg, um ihren Friedenswillen zu bekunden. In allen Ländern treffen die Jugendlichen große Vorbereitungen, Ausscheidungskämpfe der Kulturgruppen finden statt, die besten Sportler werden zu den Weltfestspielen delegiert, und überall fertigen die Kinder und Jugendlichen Geschenke an, die als Zeichen der festen Freundschaft überreicht werden. Dieses große Ereignis wird sich auch in unserem Ferienleben widerspiegeln.

Ein Kinderfest unter dem Thema:

„Die friedliebende Jugend der Welt ist unser Gast"

Die Kinder erscheinen in den Kostümen der Sowjetunion, der Volksdemokratien, der Volksrepublik China und in den Volkstrachten anderer Länder sowie Deutschlands.

Da die Kinder alle Tage einige Stunden zusammen sind, können sie das Fest gemeinsam vorbereiten. Sie werden in Gruppen eingeteilt, und jede Gruppe vertritt zum Kinderfest ein bestimmtes Land. An den vorhergehenden Tagen beschäftigt sich jede Gruppe mit den Eigenheiten des betreffenden Landes: Wo liegt es, wie leben seine Kinder, welche Trachten tragen die werktätigen Menschen dort, welche Wirtschaftszweige gibt es in diesem Land, und viele Dinge mehr, so

daß alle zum Fest selbst und vor allem zu den Weltfestspielen der Jugend und Studenten für den Frieden gut über das Leben unserer jungen Friedensfreunde unterrichtet sind.

Wir wollen es nicht vergessen, auch deutsche Volkslieder und Tänze zu lernen, um sie den anderen Freunden zu zeigen. Der Ferienplatz wird zu diesem Zweck geschmückt. Aus Papier stellt man die Fahnen aller Länder her, mit denen der Platz geschmückt wird. Gemeinsam werden Sportwettkämpfe, Massenspiele und Massentänze durchgeführt.

Der Ablauf des Kinderfestes wird folgender sein:

Beginn: 16.00 Uhr.

Jede Gruppe erscheint in den Kostümen des ausgewählten Landes. Einige vorher ausgewählte Gruppen werden ein kleines Kulturprogramm von insgesamt 25 bis 30 Minuten Dauer abwickeln.

16.30 Uhr: Beginn des allgemeinen Festes.

Alle bilden eine lange Kette und ziehen einmal um den Platz herum. Wenn Platz genug vorhanden ist, kann man „Ritsch-ratsch, rum-dibum" oder einen anderen Massentanz tanzen. Daran anschließend werden alle Kinder in mehrere Gruppen eingeteilt und beginnen mit den vorher festgelegten Attraktionen.

Eine Gruppe wird Sportspiele durchführen. Am Vormittag haben wir zwei lustige Hindernisbahnen aus Stühlen und Tischen, einer kleinen Waschwanne oder einer Waschschüssel gebaut; den Abschluß dieser Hindernisbahn bilden zwei Kinder, die ein Sprungseil schlagen. Nun beginnt ein Wetthindernislaufen: Wer das Seil berührt, muß noch einmal springen oder durchlaufen, und seine Gruppe ist in Gefahr, zu verlieren. Weiterhin: Auf einem Platz werden in bestimmten Abständen Stöcke in die Erde geschlagen, und nun muß man von einer bestimmten Linie aus Ringe darauf werfen.

Eine andere Gruppe wird Ballspiele durchführen (Bückeball, Jägerball u. a. m.).

Wir können bestimmte Zelte aufstellen, in denen wir würfeln, mit Bällen werfen usw.

Nach einem bestimmten Zeitabschnitt ertönt jeweils ein Horn- oder anderes Signal, und alle Gruppen wechseln die Plätze, so daß jede Gruppe alle einzelnen Darbietungen zu durchlaufen hat.

Um 17.45 Uhr ertönt das letzte Hornsignal, und alle kommen wieder auf dem Platz zusammen, führen einige Massenspiele durch, singen Lieder. Freundschaftsratsvorsitzender und Lagerleiter schließen das Kinderfest, wünschen allen Teilnehmern noch recht frohe Ferientage und laden sie zu unseren nächsten Veranstaltungen ein.

Zum Abschluß singen wir das Lied der Weltjugend; es verbindet die friedliebende Jugend der gesamten Welt im Kampf gegen die Gefahr eines neuen Krieges, für ein besseres Leben und eine glückliche Zukunft.

Bei anderen Kinderfesten können die sportlichen Veranstaltungen überwiegen. Wir können auf ganz verschiedenen Gebieten den Sommermeister des Dorfes, der Stadt oder des Bezirks (im Kegeln, Tauziehen, Roller- und Wagenrennen,

Volleyball, Fuß-, Hand- und Treffball — auch Völkerball genannt —) ermitteln. Den Abschluß soll ein Friedensfeuer, von unseren Gruppen kulturell mit Liedern, Tänzen, Gedichten usw. umrahmt, bilden.

Das Fest der Puppen und Spielzeuge

Dieses Fest ist besonders für die kleineren Kinder bis zu zehn Jahren durchzuführen. Die älteren Kinder helfen bei der Durchführung. Alle Kinder werden aufgefordert, mit ihren Puppen, Tieren und anderen Spielzeugen zu einem großen Fest zu kommen.

Da sehr viele der Puppen und Tiere „krank" sind, müssen sie vorher in ärztliche Behandlung. Im Ferienlager oder in der Feriengemeinschaft wird bei der Vorbereitung dieses Festes eine Klinik eingerichtet. Dort werden abgerissene Ohren und Arme wieder geheilt usw.

Zum Fest müssen sich alle Puppen und Tiere neu kleiden. Die Kinder denken sich daher Kostüme aus, die sie selbst anfertigen. Von der Feriengemeinschaft oder vom Ferienlager kann ein Schaufenster oder -kasten eingerichtet werden, in welchem wir Modelle und Vorschläge zum Fest und für die Kostüme ausstellen.

Auch muß unbedingt berücksichtigt werden, daß die Puppen ein Kulturprogramm darzubieten haben. Das ist eine Hauptaufgabe des Ferienlagers oder der Feriengemeinschaft. Die Puppen und Tiere müssen Gedichte, Lieder, Stegreifspiele, Erzählungen lernen, die aus ihrem Leben berichten. (Unter Anleitung der Pionierleiter bzw. Helfer werden das die Puppen- und Tiermütter und -väter erledigen.)

Die Kinder schmücken den Festplatz mit bunten Papierlaternen, Bildern, Fahnen, Losungen und Girlanden. Aus Holz oder Pappe können Puppen, Clowns, Tiere, Spielzeuge gesägt oder ausgeschnitten und bunt bemalt aufgestellt werden. In einer Ecke wird ein Zoo eingerichtet. Dort sitzen Bären, Hasen, Hunde; auf dem Teich schwimmen Enten, Gänse, Schwäne, Seehunde und im Aquarium sogar Goldfische. Alle Tierarten können in diesem Zoo vertreten sein. — Woanders wird ein Geschäft für die Puppen aufgebaut, und in einer Küche wird für ein Puppengasthaus mit Konditorei gekocht, gebraten und gebacken. In der Puppenschule ist alles wie in einer richtigen Schule aufgebaut, und in der Puppengarage stehen die Autos und Wagen zur Rundfahrt bereit.

Durchführung des Festes

Das Fest beginnt mit einem Blumenkorso. Die mit Blumen geschmückten Wagen, Roller, Reifen usw. werden zur Schau gestellt und die besten prämiiert. Die Kinder betreten danach mit ihren Puppen, Hasen, Elefanten und anderen Spielzeugen den Festplatz. Ein kleines Orchester spielt lustige Weisen. Als erstes werden die Kostüme prämiiert. Dann beginnen fröhliche Spiele, und die Puppen belustigen sich an den Einrichtungen auf dem Festplatz, wie Karussell, Rutschbahn, Kasperletheater, und besichtigen den Zoo, die Schule usw.

Um 14 bis 14.30 Uhr ertönt ein Signal. Die Festaufführungen beginnen. Musikstücke, Gedichte, Lieder, Stegreifspiele, Tänze, all das bieten unsere Puppen dar. Den Höhepunkt bildet ein Handpuppenspiel.
Auch auf diesem Fest kommt zum Ausdruck, daß die Kinder eine glückliche Zukunft erstreben und in Freundschaft mit allen Kindern der Welt leben wollen. Losungen, die zum Kampf für den Frieden, zu den Weltfestspielen der Jugend und Studenten für den Frieden aufrufen, schmücken das Gelände des Festplatzes.

Lagerfeuer

Die Lagerfeuer sind eine besonders sinnvolle Form der erzieherischen Arbeit und bilden für die Kinder immer die interessantesten und spannendsten Ereignisse. Schon allein die Umstände, der Abend, das Feuer am Waldrande oder am Flußufer, die ganze Atmosphäre, sind von einer solchen Spannung erfüllt, daß die Kinder sich schon lange Zeit ernsthaft auf diesen Abend vorbereiten. Wir können die Lagerfeuer im Rahmen der Gruppe oder im Rahmen des gesamten Lagers bzw. der Feriengemeinschaft durchführen, wobei wir die Platzverhältnisse berücksichtigen müssen. Bei einem dreiwöchigen Durchgang empfiehlt es sich, ein Feuer in der Gruppe und zwei Feuer im großen Rahmen durchzuführen.
Das Lagerfeuer gilt es gut vorzubereiten, damit es bei den Kindern einen tiefen, nachhaltigen Eindruck hinterläßt.
Wir wählen uns ein bestimmtes Thema (historische Daten, Volksfeiern, Tage von revolutionärer Bedeutung, das Leben großer Arbeiterführer, Schriftsteller, Wissenschaftler, Forscher). Für unsere Ferienlager und Ferienfreundschaften schlagen wir als Themen vor: Gruppenfeuer: „Gorki" oder „Goethe" oder „Puschkin"; Lagerfeuer: 1. Wilhelm Pieck und 2. der Kampf um den Frieden, die III. Weltfestspiele der Jugend und Studenten für den Frieden in Berlin. Das zweite Feuer findet als Friedensfeuer zum Abschluß des Lager bzw. der Feriengemeinschaft statt.
Zwei bis drei Kinder erhalten den Auftrag, einen geeigneten Platz für das Feuer zu suchen, eine Gruppe trägt das Holz, Stroh und Gestrüpp zusammen. (Am besten geeignet ist Fichte, Tanne, Kiefer; das Holz dieser Bäume brennt in hoher, lodernder Flamme.) Es ist wichtig, zu beachten, daß ein kleines Feuer entfacht wird, das die Aufmerksamkeit der Kinder nicht ablenkt. Während der Durchführung des Feuers muß eine Gruppe unter Anleitung von zwei bis drei Pionierleitern bzw. Helfern den Feuerschutz übernehmen. Jedes Lagerfeuer muß vorher bei der Volkspolizei gemeldet werden.
Ist zum Beispiel das Feuer Wilhelm Pieck gewidmet, so werden wir ein möglichst großes Bild von Wilhelm Pieck in der Nähe des Feuers aufstellen, zu dessen Seiten Kinder mit Fackeln stehen.
Wir werden Lieder singen, Gedichte vortragen; unser Lagerleiter wird einige Worte zu uns sprechen, wir geloben Wilhelm Pieck, alle Kräfte einzusetzen, um so wie er für Freiheit, Frieden und Glück der Menschheit zu kämpfen. Unser Friedensfeuer wird einen fröhlichen Charakter haben. Neben Kampf- und Jugendliedern singen wir Volksweisen, tanzen Volkstänze und bringen Ausschnitte aus der gesamten Ferienarbeit. Den Abschluß und Höhepunkt bildet auch hier unsere Verpflichtung, für den Frieden zu kämpfen.

Besondere Tage im Lager bzw. in der Feriengemeinschaft

Tage, an denen große Vorbilder der Jugend, wie Arbeiterführer, Freiheitskämpfer, Künstler, Dichter, Wissenschaftler geboren wurden oder starben; die Jahrestage besonderer Ereignisse, wie z. B. der 18. Juli — Tag des Beginns des Freiheitskampfes in Spanien oder Tag der Internationalen Brigaden — oder Tage, an denen besondere Ereignisse stattfinden, wie z. B. der 31. August — Eröffnung der Pionierrepublik „Ernst Thälmann" in Berlin, der 12. August — Tag des Kampfes gegen die Remilitarisierung Westdeutschlands und Japans, werden in unseren Lagern bzw. Feriengemeinschaften besonders ausgestaltet und durchgeführt. Wir werden nicht viele solcher Tage feiern, und je nach ihrer Bedeutung werden wir diese Tage begehen.

Welche bedeutenden Ereignisse und Tage fallen in unsere Ferienzeit?

- 18. 7. Tag der Internationalen Brigaden.
- 20.—24. 7. Tag der Internationalen Brigaden.
- 3. 8. Eröffnung der Pionierrepublik „Ernst Thälmann" anläßlich der III. Weltfestspiele der Jugend und Studenten für den Frieden in Berlin 1951.
- 6. 8. Abwurf der ersten Atombombe über Hiroshima 1945.
- 12. 8. Kampftag gegen die Remilitarisierung Westdeutschlands und Japans anläßlich der Weltfestspiele der Jugend und Studenten für den Frieden in Berlin, Demonstration von über einer Million Jugendlichen in Berlin.
- 13. 8. Karl Liebknecht geboren.
- 18. 8. Ermordung Ernst Thälmanns durch die Faschisten.

Der Tag der Ermordung Ernst Thälmanns wird zu einem Gedenktag gestaltet. Bei der Morgenfeier, in den Gruppen und Zirkelstunden werden wir uns mit dem Leben und Schaffen Ernst Thälmanns beschäftigen. Auch während der Belegungen, die nicht in diesen Zeitraum fallen, werden wir diesen Tag begehen. Weiterhin wird der Kampftag gegen die Remilitarisierung Westdeutschlands und Japans in unseren Lagern durchgeführt und steht vollkommen unter diesem Zeichen. Wir werden an diesem Tag aktiv gegen die Remilitarisierung kämpfen. Wir gestalten Gruppen- und Zirkelstunden aus, führen einen Agitationseinsatz durch, verteilen Handzettel, die wir selbst schreiben und in denen wir die Eltern zum Kampf für den Frieden und die Einheit Deutschlands aufrufen. Anläßlich vieler anderer Ereignisse werden wir unsere Morgenappelle unter diesem Motto ausgestalten.

Die würdige Ausgestaltung dieser Feierstunden und Gedenktage hat den Zweck, unsere Kinder zu mutigen, standhaften Kämpfern für den Frieden, für die Freiheit und eine glückliche Zukunft zu erziehen.

Die Lagerordnung

Die Lagerordnung soll kurz und konkret die wichtigsten Regeln für das Leben der Kinder im Lager aufzeigen. Die wesentlichsten Punkte sollen vorher diskutiert werden, und der Freundschafts-, Gruppenrat und die Pionierleiter bzw. Helfer leiten die Kinder an, daß jedes die Lagerordnung einhält und darauf achtet, daß auch seine Kameraden sie einhalten.

Vorschlag für die Lagerordnung

Die Regierung der Deutschen Demokratischen Republik und alle werktätigen Menschen unserer Heimat haben uns das Erleben einer so schönen Ferienzeit ermöglicht. Die Freie Deutsche Jugend half sehr viel bei der Schaffung dieser Ferienlager und Feriengemeinschaften; unter ihrer Anleitung wurden die Ferienlager und Feriengemeinschaften für alle Kinder organisiert.

Wir wollen deshalb unsere ganze Kraft einsetzen, um in den Lagern und Feriengemeinschaften ein interessantes Ferienleben zu entwickeln. Bei Sport, Spiel und Wandern wollen wir uns erholen, viel Neues lernen, um mit gestärktem Lerneifer in die Schule zurückzukehren.

Die Pionierleiter und Helfer sind unsere Freunde, sie geben uns Anleitung bei der Organisierung unseres Ferienlebens. Wir achten sie und beachten ihre Ratschläge und Anweisungen.

Wir wollen nach den Gesetzen der Jungen Pioniere handeln und unseren großen Vorbildern nachstreben.

Der Gruppen- und Freundschaftsrat genießt unser Vertrauen, denn es sind unsere besten und aktivsten Kameraden. Deshalb werden wir ihre Beschlüsse pünktlich und gewissenhaft durchführen.

Wir beobachten das Verhalten unserer Kameraden, machen sie auf ihre Fehler aufmerksam und sind selbst bemüht, eigene Fehler abzustellen. Alle übernommenen Aufgaben und Pflichten erfüllen wir rechtzeitig und gewissenhaft. Die Zeiten der Tagespläne, die Anweisungen bei Wanderungen, Veranstaltungen usw. halten wir genau ein. Wir beteiligen uns an allen Arbeiten und Veranstaltungen und verlassen das Lager nicht ohne Genehmigung des Pionierleiters.

Wir achten immer auf Sauberkeit und Ordnung und fühlen uns für die Ordnung und Sauberkeit im gesamten Lager verantwortlich.

Die Lagereinrichtungen und Gegenstände sind Volkseigentum und gehören allen. Wir schonen sie, damit sie recht lange für uns und andere erhalten bleiben.

Wir wollen unsere jungen Kräfte einsetzen, um das Vertrauen unserer Regierung zu rechtfertigen und ihr zu danken und versprechen darum, zu lernen, um späterhin getreu unserem großen Vorbild (Name des Lagers oder der Freundschaft) zu leben.

III. Die Vergrößerung des Allgemeinwissens, Erwerb nützlicher Fertigkeiten

Unsere Arbeitsgemeinschaften

Unser großer Fünfjahrplan, den der Generalsekretär der Sozialistischen Einheitspartei Deutschlands, Walter Ulbricht, auf dem III. Parteitag der SED erläuterte, ist ein Teil unseres Kampfes um die Erhaltung des Friedens und die Herstellung der demokratischen Einheit Deutschlands, um die Hebung des Wohlstandes unseres Volkes geworden. Um ihn und die kommenden Wirtschaftspläne zu erfüllen, muß sich die Jugend ein gutes, qualifiziertes Wissen aneignen. Die Pionierorganisationen haben dabei eine wichtige Aufgabe zu lösen. Durch sie sollen alle Kinder in Liebe zur Arbeit erzogen, der Lerneifer geweckt und das Interesse für Wissenschaft und Technik entwickelt werden. Die Organisationen der Jungen Pioniere helfen der Schule bei der Entfaltung einer breiten Lernbewegung unter den Kindern, damit alle das Klassenziel erreichen.

Ein wichtiges Mittel für die Erfüllung dieser Aufgaben sind unsere Arbeitsgemeinschaften, in denen bei den Kindern das Interesse an Forschungsarbeit und für das Studium der Wissenschaften und Technik geweckt, das Allgemeinwissen der Kinder bereichert wird und die Förderung der Selbsttätigkeit der Kinder im Vordergrund steht.

Das Leben in unseren Arbeitsgemeinschaften muß vielseitig und interessant sein. Für die einzelnen Arbeitsgemeinschaften gibt es keinen unveränderlichen Lehrplan. Die Arbeit wird in den verschiedensten Methoden durchgeführt. So vielfältig, wie die Interessen der Kinder sind, müssen unsere Methoden sein.

In den örtlichen sowie in den Ferienlagern für die Kinder der Angehörigen der volkseigenen und gleichgestellten Betriebe und in den Feriengemeinschaften werden wir folgende Arbeitsgemeinschaften bilden:

1. Botanik
2. Zoologie
3. Geologie
4. Basteln
5. Malen, Zeichnen, Modellieren.

Bei der Zusammenstellung der Arbeitsgemeinschaften beachten wir, daß nicht mehr als 15 bis 20 Kinder in einer Arbeitsgemeinschaft vereinigt sind.

Als Leiter der Arbeitsgemeinschaften wollen wir versuchen, Fachkräfte aus den Betrieben, MAS, VEG, Kunstschaffende usw. zu gewinnen. Besonders wollen wir Aktivisten aus der Industrie und Landwirtschaft als Leiter unserer Arbeitsgemeinschaften heranziehen.

Jede Arbeitsgemeinschaft stellt sich für die Zeit der Lagerbelegung oder Feriendauer einen Arbeitsplan auf. Die Verantwortung für diesen Plan trägt der Arbeitsgemeinschaftsleiter. Bei der Aufstellung des Plans wollen wir

berücksichtigen, daß wir nicht zu große, umfassende und komplizierte Probleme behandeln, sondern wir konzentrieren uns auf ein bestimmtes Teilgebiet, um die Garantie eines gründlichen und tiefgehenden Studiums zu haben. Jede Arbeitsgemeinschaft besitzt ein Forschungsbuch, das von den Teilnehmern reihum geführt wird, in das alle Ereignisse und Ergebnisse der Tätigkeit der Arbeitsgemeinschaften eingetragen werden und an Hand dessen sich jeder Teilnehmer der Arbeitsgemeinschaft den behandelten Stoff nochmals vergegenwärtigen kann. Die Arbeitsgemeinschaften sollen sich nicht nur das Ziel setzen, den Kindern, die aktiv teilnehmen, ihre Kenntnisse zu vermitteln, sondern jede Arbeitsgemeinschaft stellt sich die Aufgabe, die erworbenen Kenntnisse allen Kindern zu vermitteln. Deshalb bereitet sich jede Arbeitsgemeinschaft vom ersten Tag an auf die Durchführung einer Ausstellung vor, und sie stellt weiterhin ihre gesammelten Materialien so zusammen, daß sie nach Abschluß der Ferienzeit der Schule als Hilfsmittel bei der Gestaltung eines anschaulichen und lebhaften Unterrichts zur Verfügung gestellt werden können. Für unsere Ferienarbeit steht das Ziel, daß alle Kinder an einer Arbeitsgemeinschaft teilnehmen.
Mit welchen Problemen können sich die einzelnen Arbeitsgemeinschaften beschäftigen?

1. Arbeitsgemeinschaft Botanik

Die Teilnehmer der Arbeitsgemeinschaft Botanik können sich je nach der Lage des Ferienlagers oder -platzes mit folgenden Themen befassen:
a) Unser Wald,
b) die Felder und Wiesen,
c) das Pflanzenleben im und am Wasser.

Womit beschäftigen wir uns beim Thema „Unser Wald"?

Einführung in die Botanik der Laub- und Nadelhölzer. Unsere wichtigsten Waldbäume, wilde Beeren und wilde Früchte, Biologie der Pilze (Pilzkenntnis), dazu das Wichtigste über Flechten, Moose und Farne, die Bedeutung des Waldes als Holzquelle, der Wald und das Klima, Schädlingsgefahr im Wald, Wildhege und Vogelschutz, Waldbrände und ihre Verhütung, Waldschaden durch Waldweide und Entnahme von Waldstreu, Bedeutung der Wiederaufforstung, der Wald als Lebensgemeinschaft.
Dazu ist zu beachten, daß in einem Ferienlager niemals alle diese Punkte behandelt werden können, sondern daß wir uns einige Probleme als Schwerpunkte herausnehmen. In der gleichen Weise wie beim Wald kann man die Themen „Felder und Wiesen" und „Pflanzenleben im und am Wasser" gestalten.

2. Zoologie

In der Zoologie-Arbeitsgemeinschaft behandeln wir gleichlaufende Themen zur Botanik, und zwar „Das Tierleben im Wald", „Welche Tiere leben auf unseren Feldern und Wiesen", „Die Haustiere" und in Verbindung damit den Viehaufzuchtplan, „Das Tierleben im Wasser". Besonders interessant ist das Beobachten des Tierlebens im Wasser. Auch kann man sehr gut die nützlichen und schädlichen Insektenarten besprechen.

3. Geologie

Die Kinder interessieren sich für die Gesteinsarten in der Umgebung, für die Erdschichten und ihre Lage, für ihr Entstehen und ihre Ausnutzung im Rahmen unserer Wirtschaft. Sie werden sich mit den in der Umgebung vorkommenden Mineralien befassen und ihre Verwendung kennenlernen. Hierbei ergeben sich große Möglichkeiten zum Anlegen von Sammlungen, zur Herstellung von Zeichnungen und Skizzen, die die Ergebnisse der Tätigkeit der Arbeitsgemeinschaften festhalten. Sind Bergwerke in der Nähe, bieten diese eine gute Möglichkeit für das Studium der Kinder.
Zum Beispiel können wir eine zwei bis drei Meter tiefe Grube graben und dann die einzelnen Erdschichten feststellen. Diese Gruben können an verschiedenen Orten gegraben werden. Sodann vergleichen wir die Bodenarten und damit im Zusammenhang den verschiedenen Stand der Feldfrüchte usw.

4. Basteln

In den Sommermonaten werden wir zum Basteln hauptsächlich Naturmaterial verwenden. Der Leiter der Arbeitsgemeinschaft Basteln muß die Phantasie der Kinder anregen, ihre schöpferischen Fähigkeit wecken und sie zur Gestaltung eigener Gedanken hinführen. Stellen wir uns vor, daß wir eine Dorfschule in der Nähe eines Flusses basteln wollen.

Was wir ! dazu gebraucht?

Schulhaus

Zunächst ein Haus, in dem eine Klasse untergebracht werden kann. Es soll ein Blockhaus sein. Den Sockel machen wir aus Borke. Aus gleich langen, ziemlich gleichmäßig dicken Aststücken werden die Mauern errichtet. Die Aststücke werden mit Tubenkleister zusammengeklebt. Türen und Fenster bauen wir gleich ein. Das Dach können wir mit Schilf decken, wir sind ja dicht am Wasser. Ein dicker Rohrstengel wird unser Schornstein.

Schulgarten

Vor dem Haus ist ein Garten mit Rasen, Blumenbeeten, Büschen und Bäumen. Der Rasen wird aus Moospolstern gemacht, grünes Erikakraut wird für unsere Büsche genommen und grüne Kiefernzapfen sind Tannenbäume.
Hinter dem Haus steht ein alter hoher Baum. Unter diesem Baum, der im Sommer schönen kühlen Schatten gibt, stehen Tische und Bänke. Tischplatten und Banksitze sind aus Borke oder Holz geschnitzt. Die Beine sind Aststückchen. Hier findet der Unterricht statt. Eine Tafel steht draußen, Material: Borke und Ästchen. Auf dem Tisch, an dem der Lehrer sitzen wird, steht ein Globus, bestehend aus einem Gallapfel mit einer Achse aus Draht und einem Fuß aus Borke oder einem Eichelbecher. Der Baum besteht aus einem kahlen Zweig, den wir mit Moos beklebt haben.

Geräteschuppen

Auf dem Hof steht ein offener Schuppen, drei Wände mit einem flachen Dach. Darin stehen ein Leiterwagen aus einem Borkenboden mit Astscheiben als Räder, Stecknadeln als Achsen und Leitersprossen, ferner eine Leiter, ein Reisigbesen

aus einem Ästchen und Kiefernnadeln, Eimer und Gießkannen aus Borke oder ausgehöhlten Holunderzweigen, Körbe aus Kastanien.

Sportplatz

Es gibt auch einen Sportplatz mit ein paar Geräten, einer Schaukel, einem Barren aus Aststücken, einem Pferd aus Borke. Es hat Beine aus Ästchen und Griffe aus hufeisenförmig gebogenen Drahtenden. Eine Wippe ist auch da, ein Sitzbrett aus Borke mit Drahtstiften als Achsen. Zwei Astgabeln sind die Achsenlager. Zwischen dem Haus und dem Wasser liegt eine schöne Wiese (Moos). Am Strand ist schöner weißer Sand.

Badeanstalt

Wir haben eine Badehütte, drei Wände, nach der Wasserseite offen, an den Wänden entlang Bänke zum Ablegen der Kleider. Wir haben einen Steg, von dem aus wir baden können.

Boote

Unsere Boote liegen neben dem Steg, ein einfaches Ruderboot aus Borke und ein etwas größeres mit einem Segel aus Birkenbast. Auf dem Steg sitzt jemand und angelt.

Floß

Auf dem Wasser werden dicke Baumstämme vorbeigeflößt. Auf einem Floß ist ein Zelt aus Birkenbast als Schutz gegen Unwetter für den Flößer. Die Ufer sind mit Schilf bewachsen (Kiefernnadeln). Wald gibt es auch (Schachtelhalme, Preiselbeerkraut in ausgehöhltem Holunder, gegabelte, mit Moos beklebte Ästchen).

Tiere

Es gibt bei uns auch allerlei Tiere. Auf der Wiese am Wasser steht ein Storch; der Rumpf ist auch eine Eichel, der Hals ein Ästchen, der Kopf eine Erbse. Flügel und Schwanz kleben wir aus Federn an den Rumpf. Wir haben Schafe und Ziegen, einen Hund, vielleicht auch ein Schwein oder eine Kuh.

Die Körper und Köpfe werden aus entkörnten Maiskolben zurechtgesägt und gefeilt. Ohren machen wir aus Birkenbast oder trockenem Schilf, Hühner, Enten, Gänse machen wir aus Eicheln oder geschlossenen Kiefernzapfen. Wacholderbeeren oder Hagebutten sind die Köpfe, Dornen oder zwei aneinandergeklebte Zapfenschuppen sind die Schnäbel. Die Flügel werden aus Federn oder Ahornnasen eingesetzt, ebenso die Schwänze. Ahornblätter nimmt man, wenn Schwimmfüße gebraucht werden. Man klebt sie auf einen Sockel um die Astbeinchen. Im Garten haben wir einen Igel: eine Walnußschale oder einen Pfirsichkern mit aufgeklebten Stacheln aus Rosendornen oder Kiefernnadeln.

Weidenkätzchen mit einem langen Faden als Schwanz und Ohren aus Birkenbast werden Mäuse. Ein großes und ein kleines Weidenkätzchen als Rumpf und Kopf mit langen Ohren aus trockenem Schilf ist ein Hase.

Das ganze Schulgrundstück ist mit einem Staketenzaun oder einer Hecke aus grünem, niedrigem Heidekraut abgegrenzt. An der Landseite können Wiesen und Felder liegen (verschiedenfarbiges Moos).

Menschen

Männer, Frauen, Kinder arbeiten wir aus Binsen oder aus Stroh. Stroh muß vor dem Verarbeiten sorgfältig von den Blättern befreit werden. Es wird einen Tag vorher eingeweicht, damit es geschmeidig wird. Man biegt die Halme in der Mitte, bindet den Kopf ab, umwickelt sich den Rumpf in der Mitte und flechtet Zöpfe für die Beine und Arme. Dann werden die Enden gleich lang geschnitten. Wenn man Kleider, Röcke oder Mäntel aus Stroh arbeiten will, dann schneidet man das Stroh der Länge nach auf und reiht es auf einen Faden. Taschen macht man aus Birkenbast.

Landstraße

Eine Chaussee führt zum Bahnhof. An der Chaussee stehen in regelmäßigen Abständen Bäume. An einer Straßenseite sehen wir Telegrafenstangen (Holunderholz, Telegrafenglocken aus geschälten Aststückchen, Drähte aus Bindfaden). Die Straße führt zum Bahnhof. Es kann eine Straßenkreuzung da sein mit einem Wegweiser. Die Schilder sind Holzstückchen, in entsprechender Form angebracht.

Tankstelle

Auf der Chaussee können Leute gehen und Wagen fahren. Es kann dort eine Tankstelle geben. Die Benzinpumpe machen wir aus einem dicken Ast und setzen eine große Eichelkappe darauf. Der Sockel kann aus Borke geschnitzt werden.

Eisenbahn

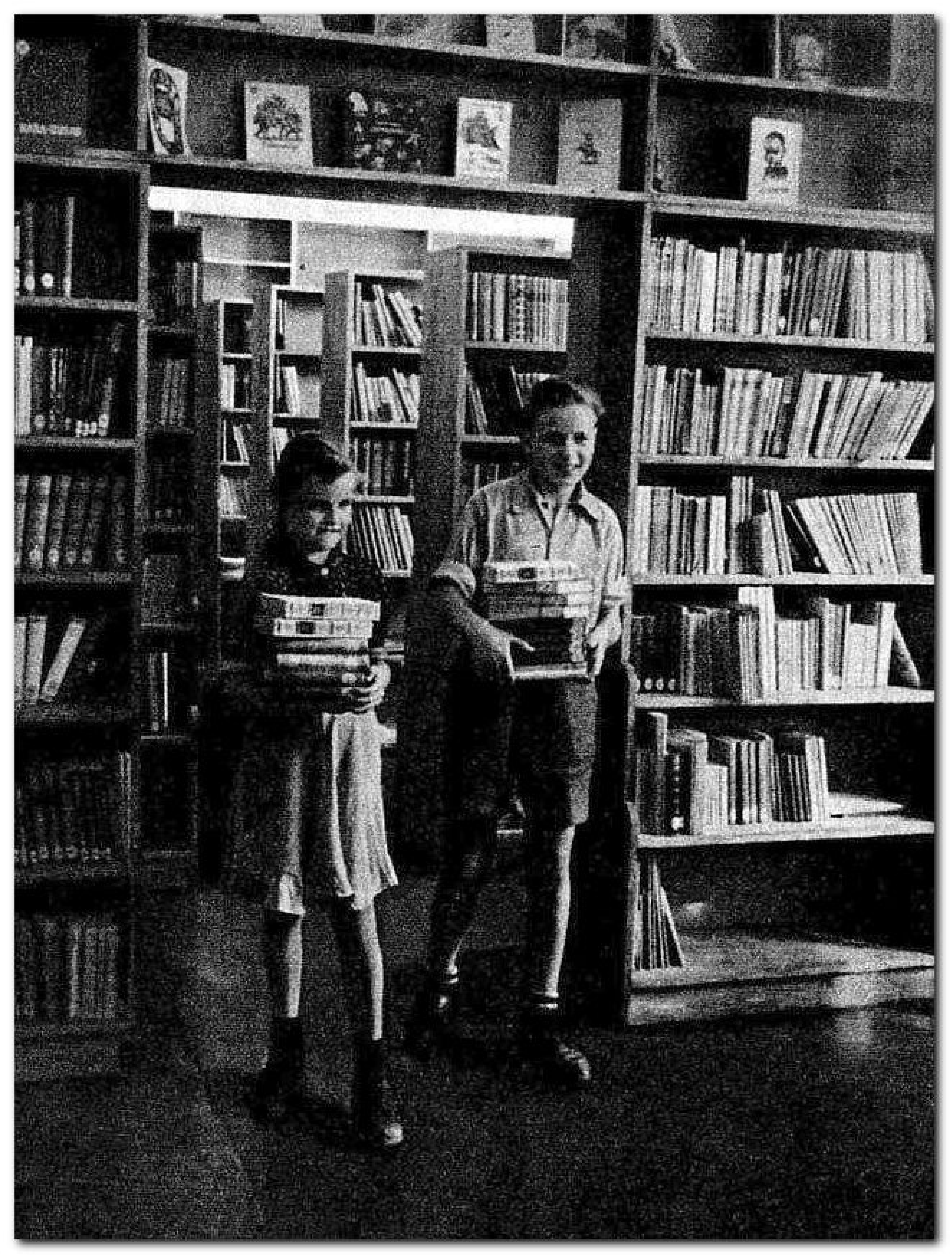
Die Straße kann eine Eisenbahnlinie kreuzen. Dann muß ein Streckenwärterhäuschen gebaut werden.

5. Malen, Zeichnen, Modellieren

Dabei sollen die Kinder lernen, bestimmte Motive zu erkennen, gewonnene Eindrücke festzuhalten und in ihrer Weise wiederzugeben. Für die Tätigkeit dieser Arbeitsgemeinschaften bieten sich in der Ferienzeit große Möglichkeiten in der Darstellung von Situationen aus dem Ferienleben; Naturstudien, auf die wir einen sehr großen Wert legen wollen.
Beim Modellieren wollen wir uns mit der Herstellung von Plastiken aus Sand und Lehm, auch bei der Ausgestaltung unserer Ferienlager und Plätze, beschäftigen.

Die Arbeit mit dem Buch

„Dort, wo die Pioniere nur marschieren und singen, aber nicht lesen, ist die Arbeit falsch organisiert. Die Pioniere — junge Leninisten — sollen Freunde des Buches sein."
Mit diesen Worten stellte N. Krupskaja die hohe Bedeutung der Bücher bei unserer Arbeit heraus. Auch bei der Durchführung unserer Ferienlager und Feriengemeinschaften werden wir viel mit den Büchern arbeiten und sie als unsere besten Freunde behandeln. Unser Pionierleiter und unsere Jungen Pioniere, die einige Wochen in der Sowjetunion im Allunionslager Artek weilten, berichten uns über die Arbeit der sowjetischen Pionierleiter und Jungen Pioniere mit den Büchern; wir wollen von ihnen lernen.



Das Buch, dein Freund

Im schönsten Pionierlager der Welt, in Artek auf der Krim, haben wir während unseres sechswöchigen Aufenthalts Gelegenheit gehabt, die Methoden der Arbeit der Pionierleiter unter den Jungen Pionieren gründlich zu studieren. Unzählige Beispiele haben uns immer wieder gezeigt, welche großen Erfahrungen die sowjetischen Pionierleiter auf allen Gebieten der Pionierarbeit besitzen. Sie wenden im Lagerleben in zielstrebiger Arbeit die besten Erziehungsmethoden an. Alle Jungen Pioniere, die einmal in Artek waren, werden tief beeindruckt und mit neuem Wissen und großen Erfahrungen in ihre Heimat zurückkehren.

Neben zahlreichen Wanderungen und Exkursionen, Lagerfeuern und Kulturveranstaltungen, der Tätigkeit in den Arbeitsgemeinschaften steht die Arbeit mit dem Buch stark im Vordergrund. Wir hatten Gelegenheit, an Literaturstunden der sowjetischen Pioniere teilzunehmen. Die sowjetischen Pionierleiter sagten uns folgendes:

„Ein gutes Buch ist ein treuer Freund des Menschen; die Bücher erschließen uns die kompliziertestе Welt der Erscheinungen des Lebens, helfen uns, sie zu verstehen und richtig zu beurteilen. Die Bücher erzählen uns von unserer Heimat, von den besten Menschen, die sie hervorgebracht hat, von ihrer schöpferischen Arbeit, über die selbstlose Pflichterfüllung für die Interessen des Volkes, über die Freundschaft und Kameradschaft. Sie helfen uns bei der Aneignung jenes Reichtums der Wissenschaft und Kultur, den die Menschheit im Verlaufe von vielen Jahrtausenden zusammengetragen hat. Sie helfen uns verstehen, wie sich die Welt auf der Grundlage der Lehren von Marx, Engels, Lenin und Stalin verändert."

Wir konnten hier in Artek sehen, wie es die sowjetischen Pionierleiter verstehen, in ihren Buchbesprechungen und Leserkonferenzen, entsprechend den oben angeführten Zielen, den Jungen Pionieren den Inhalt eines Buches richtig zu erklären, damit sie den Wert des Buches richtig erkennen.

Die Buchdiskussion

Die Arbeit mit dem Buch wird auf zweifache Weise durchgeführt, erstens durch die Buchdiskussion, zweitens durch Leserkonferenzen. Im ersten Falle werden die Bücher meistens im Kollektiv der einzelnen Zirkel gelesen, und schon während der Lesestunden ist der verantwortliche Pionierleiter bemüht, in kurzen Zusammenfassungen das Wesentliche des Buches herauszustellen. Bereits bei diesem kollektiven Lesen der Bücher werden besondere Fragen angeschnitten. Nehmen wir z. B. das Buch von W. Katajew „Es blinkt ein einsam Segel". Hier sind die Pioniere selbstverständlich sehr begeistert von den Abenteuern Petjas und Gawriks, über ihre Tapferkeit, Verwegenheit und über ihren Schwur. Sie hat die Romantik im Leben der Helden des Buches gefesselt, aber sie haben die Bedeutung der verschiedenen Ereignisse nicht ganz verstanden. Der Pionierleiter stellt dabei die Frage: „Warum geschah dies alles?" Er wird ihnen hierbei über die Revolution von 1905 erzählen, die Ursachen, wie es zur Revolution kam und unter welchen Bedingungen sie durchgeführt wurde, und dies wird die Pioniere dazu veranlassen, das gelesene Buch gründlicher zu studieren; sie werden den Inhalt ganz neu erfassen.

Oder betrachten wir das Buch „Tanker Derbent". Die Pioniere nehmen sich bestimmt das Leben des Helden des Buches, der keine Opfer scheut, zum Vorbild. Aber um ihnen das Buch richtig verständlich zu machen, muß man ihnen die große Bedeutung des Erdöls auf der Welt erklären; man muß ihnen aufzeigen, wie die Imperialisten versuchen, die Erdölvorkommen für ihre verbrecherischen Ziele der Vorbereitung eines neuen Krieges auszunutzen.

Die Leserkonferenzen

Die Leserkonferenzen, die im Rahmen der Freundschaft stattfinden, werden gründlich vorbereitet. Das gesamte Material aus den einzelnen Buchbesprechungen der Gruppen und Zirkel, Zeitungsartikel und Kritiken werden für diese Leserkonferenzen zusammengestellt. Die Literaturlehrer und die Pionierleiter helfen den Pionieren bei der Zusammenstellung ihrer Diskussionsbeiträge. Folgende Punkte sind dabei von besonderer Wichtigkeit:

1. Richtiges Verstehenlernen der Handlung des Buches; dazu gehören Ort und Zeit der Handlung sowie die jeweiligen gesellschaftlichen Verhältnisse.
2. Das Buch kritisieren lernen, nicht einfach gut oder schlecht sagen, sondern dabei gleichzeitig die Ursachen aufzeigen.
3. Die Sprache richtig kennenlernen.
4. Den Helden des Buches zum Vorbild nehmen.

Die Leserkonferenzen werden umrahmt mit Rezitationen und kurzen Vorträgen aus einzelnen Büchern. Gleichzeitig werden Ausstellungen organisiert, welche die besten Werke, die auf der Leserkonferenz zur Debatte stehen, zeigen. Zweitens sehen wir bei diesen Ausstellungen Bilder und Zeichnungen, von Jungen Pionieren angefertigt, die Szenen aus einzelnen Büchern darstellen.

Eine Puschkinstunde

Besonders anschaulich für uns war eine Literaturstunde über Puschkin. In der Zeit der Vorbereitung dieser Stunde, die dem großen russischen Dichter gewidmet war, hatte die Gruppe viele Materialien gesammelt. Wochenlang beschäftigten sich die Pioniere in Lesestunden mit den wichtigsten Werken Puschkins. Am großen Puschkinfelsen am Schwarzen Meer hatte die Pioniergruppe diese Stunde vorbereitet. Hier waren Bilder aus dem Leben Puschkins ausgestellt, die von den besten Künstlern der Sowjetunion dem Lager Artek geschenkt wurden.

Das eindrucksvollste Bild stellt den jungen Puschkin am Schwarzen Meer dar. Schon allein diese kleine Tatsache, daß dort, wo jetzt die Pioniere ihr schönstes Lager haben, einmal der große russische Dichter gelebt hat, war für die Pioniere eine besonders große Verpflichtung, die Stunde zu einem Höhepunkt im Lager Artek zu gestalten. Sie hatten darüber hinaus eine Ausstellung der Werke Puschkins aufgebaut, und von den Zirkeln wurden vorbereitete Zeichnungen und Bilder unter der gleichen Themenstellung gezeigt. Eine selbstgemalte Karte zeigte geographisch den Lebensweg Puschkins und die einzelnen Stationen seines Schaffens. Die Literaturstunde wurde eröffnet durch einleitende Worte eines Jungpioniers, der über die Bedeutung und das Leben des großen russischen Dichters sprach. Er erzählte besonders eindringlich, wie Puschkin die sozialen Ungerechtigkeiten im zaristischen Rußland in seinen Werken anprangerte.

Einzelne Pioniere trugen Ausschnitte aus „Eugen Onegin" und dem Werk „Hauptmannstochter" vor.

Schon allein wie sie es taten, mit welcher Hingabe und Ausdrucksform sie rezitierten, zeigte allen Teilnehmern, daß Puschkin einer ihrer Lieblingsdichter ist.

Interessant war, wie der Pionierleiter kurze Kernsätze aus den verschiedensten Werken Puschkins vortrug und die Pioniere sofort wußten, aus welchem Buch sie waren und an welche Stelle der Handlung die einzelnen Sätze gehörten.

Gleichzeitig gab es eine Mappe mit Zeichnungen und Malarbeiten, die ebenfalls zur Themenenstellung Ausschnitte aus den Werken Puschkins enthielten, aber in ihrer Gestaltung Fehler aufwiesen. Die Pioniere wurden nach den Fehlern auf den einzelnen Bildern gefragt und konnten fast immer die Fehler an Hand ihrer Kenntnisse von Puschkins Werken nachweisen.

Durch diese interessante Gestaltung der Literaturstunden und der Leserkonferenzen gelingt es den sowjetischen Pionierleitern, bei den Jungen Pionieren das größte Interesse für das Lesen von guten Büchern zu wecken. Nirgendwo habe ich Kinder, Junge Pioniere, so oft mit Büchern in den Händen und beim Studieren gesehen wie in Artek.

Im herrlichen Park, auf den Bänken am Schwarzen Meer, auf den großen Veranden der Häuser, in den Pionierzimmern, überall sahen wir täglich und stündlich die sowjetischen Pioniere mit ihren Büchern.

Die sowjetischen Pionierleiter haben den Ausspruch von N. K. Krupskaja richtig verstanden:

„Das Buch ist ein bedeutender Erzieher. Es gibt verschiedene Bücher. Ein Buch kann sowohl zu einem Egoisten als auch zu einem Glied der Gemeinschaft, sowohl zu einem vorurteilsvollen als auch zu einem klassenbewußten Menschen erziehen. Bei der Erziehung durch das Buch darf es keine Spontaneität geben."

Viele Dichter kommen nach Artek

Es war ein erlebnisreicher Tag, als uns der große sowjetische Dichter Pawlenko im Lager Artek besuchte. Pawlenko, der viele bekannte Werke geschrieben hat — u. a. die Drehbücher für die Filme „Der Schwur" und „Der Fall von Berlin" —, besuchte uns anläßlich des großen Lagerfeuers am 5. Dezember, dem Tag der Stalinschen Verfassung. Er erzählte uns von seinem Schaffen und wollte viel von den deutschen Jungen Pionieren wissen. Wir wurden von ihm eingeladen, ihn in seinem Haus in der Stadt Jalta zu besuchen. Bei diesem Besuch erzählte uns Pawlenko, daß er mit besonderer Freude die Jungen Pioniere aus der Deutschen Demokratischen Republik begrüße. Er hat uns von seinem Leben erzählt, von seinem künstlerischen Schaffen, von seiner gesellschaftlichen Arbeit als Deputierter des Obersten Nationalitäten-Sowjets. Pawlenko, der schon viele Bücher für Kinder geschrieben hat, schenkte uns sein Buch „Steppensonne" mit persönlicher Widmung.

Die Pionierleiter des Lagers Artek haben uns erzählt, daß viele Dichter der Sowjetunion nach Artek kommen, um hier den Jungen Pionieren aus ihren Werken vorzulesen.

Ansporn durch das Buch

Wie ein Buch für Millionen Menschen zum Inhalt ihres Lebens werden kann, zeigt uns das Buch „Ein Mensch wie du“ von N. Wengrow und M. Efros. Dieses Buch schildert das Leben des großen Helden Nikolai Ostrowski, der uns als Pawel Kortschagin aus dem Buch „Wie der Stahl gehärtet wurde“ bekannt ist. Auf den letzten Seiten des Buches „Ein Mensch wie du“ lesen wir, wie die Mutter eines Komsomolzen einen Brief an Ostrowski Mutter schrieb und darin erzählte, daß kein Buch einen solchen Eindruck auf ihren Sohn gemacht habe wie der Roman „Wie der Stahl gehärtet wurde“. Nach der Lektüre habe er gesagt:

„Ich werde Pawel in allem nacheifern! Doch, was er erleben mußte, werde ich sicher nie durchzufechten haben.

Wir Pioniere kennen ein so schweres Leben nicht, wir wachsen glücklich auf. Uns stehen alle Lehranstalten offen, und wir können uns frei jeden Beruf aussuchen. Falls uns aber ein Feind angreifen sollte, um uns das zu rauben, was uns Stalin geschenkt hat, werde ich, wie alt ich auch sein mag, genau so kämpfen wie Kortschagin.“

Das Werk N. Ostrowskis wurde zum Ansporn für die sowjetische Jugend, aber auch die demokratische Jugend der übrigen Welt schöpft aus seinem Werk Lehre und Erkenntnis für ihren Kampf.

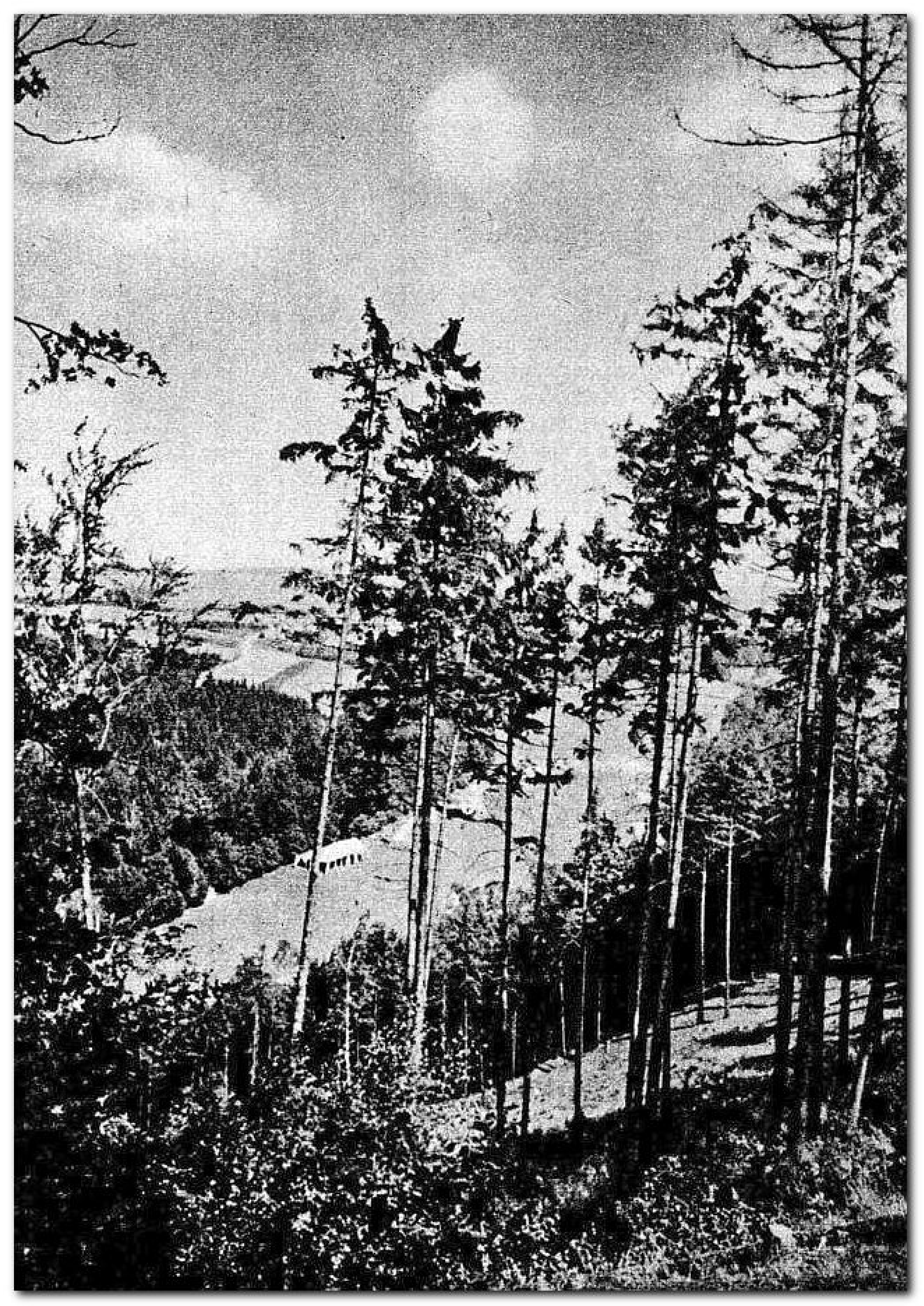
Lernen wir von den sowjetischen Pionierleitern, wie die Arbeit mit dem Buch gestaltet wird, damit unsere Kinder aus den Büchern lernen, ihre Aufgaben in der Schule vorbildlich zu erfüllen, um zu vollwertigen Mitgliedern einer neuen Gesellschaftsordnung zu werden und ihre ganze Kraft für die Einheit Deutschlands und den Frieden in der Welt einzusetzen.

Unsere Wanderungen

Schön ist unsere herrliche Heimat! Freude erfüllt uns, wir schöpfen neue Kraft zum Lernen in der Schule und zum Arbeiten bei unseren Wanderungen. Dem Wandern gehört ein erheblicher Teil unserer Ferienarbeit. Mit den Kindern die Wälder durchstreifen, dem Tierleben lauschen, die Pflanzen und Steine kennenlernen, fröhliche Spiele im Wald veranstalten, kulturhistorische Stätten besuchen — dies alles und viele andere Aufgaben können Inhalt unserer Wanderungen sein.

Wohin wollen wir wandern? Die Kinder denken bei dieser Fragestellung sehr oft an entfernte Gebiete der deutschen Heimat, oder ihre Gedanken schweifen sogar in ferne Länder. Doch kennen wir eigentlich die Umgebung unseres Heimatortes? Unsere engere Heimat bietet uns hinreichenden und sehr interessanten Stoff für die erfolgreiche Durchführung von Wanderungen. Wir wollen die Vergangenheit des Landes kennenlernen, historische Stätten besuchen (z. B. in Thüringen die Schlachtfelder des großen Bauernkrieges). Die Schönheiten der Natur, die Pflanzen- und Tierwelt, die natürlichen Reichtümer des Landes regen uns zum Forschen an; die Kinder möchten gern in die tieferen Geheimnisse des Lebens der Natur eindringen.

Es gibt beim Wandern sehr viele interessante Fragen, die man unbedingt lösen muß, z. B.: Warum gibt es im Tannenwald nur weiße und blaßrosa Blüten? Warum fliegen die Insekten ins Licht? Warum duften die Blumen nach dem Regen stärker?



Gleichzeitig können wir die heimische Industrie besichtigen, sehen, wie die Betriebe an der Erfüllung des Fünfjahrplans schaffen, und wir können mit den Arbeitern darüber sprechen.
Sehr gut ist es, wenn wir uns bei der Planung und Durchführung solcher Wanderungen von erfahrenen ortsansässigen Leuten (Förster, Geologen, Waldarbeiter, ältere Bauern usw.) beraten lassen.

Wie soll man den Plan einer Wanderung ausarbeiten?

Nachdem das Ziel festgelegt ist, wollen wir gemeinsam mit dem Gruppenrat mit Hilfe von Karte, Kompaß und unseren Kenntnissen über das zu durchwandernde Gebiet eine Marschroute ausarbeiten. Wir werden die Länge des Weges, seinen Verlauf, alle Zwischenstationen und Rastpausen, Trinkwasserstellen usw. mit berechnen. Den Kindern bereitet es mehr Freude, wenn die Marschroute nicht auf einer Landstraße oder häufig begangenen Wegen verläuft, sondern wenn wir die abseits gelegenen Waldpfade benutzen. Rastpausen von 10 bis 15 Minuten legen wir in der Regel nach je 3 bis 4 Kilometern ein. Auf der halben Strecke der Wanderung muß eine zwei- bis dreistündige Mittagsrast eingeschaltet werden. Sie soll in die heißeste Tageszeit fallen. Die durchschnittliche Teilnehmerzahl unserer Wandergruppen beträgt 15 bis 20 Kinder.
Bei der Festlegung der Entfernung und der Marschgeschwindigkeit lassen wir uns von den Normen der Fußmärsche im Gelände mit durchschnittlichen Steigungen leiten, die in der Tabelle angegeben sind.
Über dem Bruchstrich stehen die Normen für Knaben, unter dem Bruchstrich die für Mädchen. Für die beiden ersten Altersgruppen sind Höchstnormen für Geschwindigkeit und Entfernung angegeben. Bei Dreitagewanderungen muß am zweiten oder dritten Tag die Marschstrecke geringer angesetzt werden. Bei mehrtägigen Wanderungen legt man alle zwei bis drei Tage eine ganztägige Rast ein. Die Normen sind für mäßig gegliedertes Gelände bei günstigem Wetter angegeben. Wenn die Fahrt durch ein Gelände mit starker Gliederung (oder bei schlechtem Wetter) angesetzt wird, werden die Normen entsprechend ermäßigt.

Wanderungen	Entfernung in km	Marschgeschwindigkeit in km/st	Gewicht des Gepäcks in kg	Entfernung in km	Marschgeschwindigkeit in km/st	Gewicht des Gepäcks in kg	Entfernung in km	Marschgeschwindigkeit in km/st	Gewicht des Gepäcks in kg
	10—11 Jahre			12—13 Jahre			14—15 Jahre		
Tageswanderung	bis 8/8	3,0/3,0	3,0/3,0	bis 12/10	3,5/3,5	4,0/3,5	bis 16/12	4,0/4,0	6,0/5,0
Zweitagewanderung	bis —	—	—	bis 22/18	3,5/3,5	4,0/3,5	bis 30/22	4,0/4,0	6,0/5,0
Dreitagewanderung	bis —	—	—	bis 28/22	3,5/3,5	4 0/3,5	bis 45/30	4,0/4,0	6,0/5,0
mehrtägige Wanderung	bis —	—	—	bis —	—	—	bis 12/10	4,0/4,0	6,0/5,0
Der gesamte Marsch darf 120 Kilometer nicht überschreiten							je Marschtag		



In der Marschroute verzeichnen wir alle markanten Punkte des Geländes und alle Orte, die unsere besondere Aufmerksamkeit auf sich ziehen (ein volkseigenes Gut, ein Mitschurin-Feld, ein altes Bergwerk, ein trigonometrischer Punkt usw.). Neben der genauen Teilnehmerzahl und der Festlegung der verantwortlichen Leitung der Wanderung werden in der Marschroute bzw. im anhängenden Plan alle Ausrüstungsgegenstände, die mitgenommen werden und wer verantwortlich für ihre Mitnahme ist, festgelegt.

Zur Durchführung der Wanderung

In den Händen des Pionierleiters bzw. Helfers liegt die hauptverantwortliche Leitung einer jeden Wanderung. Zu seiner Unterstützung bestimmen die Kinder eine eigene Wanderleitung, die sich aus folgenden Kindern zusammensetzt:

Der Wanderleiter

Er ist verantwortlich dafür, daß niemand fehlt; er teilt die Wachen und Arbeiten ein, gibt die Anordnungen der Pionierleiter bzw. Helfer weiter, verwaltet die Ausrüstung und die Lebensmittel, achtet auf ihre richtige Verpackung und teilt die Träger ein.

Der Sanitäter

Er verwaltet die Marschapotheke und muß in der Lage sein, Erste Hilfe zu leisten. Er achtet auf die Einhaltung der sanitär-hygienischen Regeln (auch auf der Wanderung putzen wir uns die Zähne usw.).

Der Koch

Er bestimmt die Speisenfolge und leitet seine Hilfsköche an. Er ist Leiter der Essenausgabe und bereitet gemeinsam mit den Hilfsköchen das Essen zu.

Die Feuerwache

Sie ist verantwortlich für die Auswahl der Feuerplätze, das Anlegen des Feuers, sein ständiges Unterhalten und für das ordnungsgemäße Löschen des Feuers nach Verlassen des Rastplatzes.

Der Korrespondent

Er führt das Fahrtenbuch, in das er den gesamten Verlauf der Wanderung und bestimmte Beobachtungen einträgt.

Der Pionierleiter bzw. Helfer muß darauf achten, daß die Kinder eine leichte Wanderbekleidung tragen und außerdem einen Regenschutz besitzen. Das Ziel unserer Wanderung ist der Erwerb des Touristenabzeichens durch alle Schüler im Alter von 10 bis 14 Jahren, damit verbunden das Bekanntmachen der Kinder mit allen dazu notwendigen Fragen und ihr Heranführen an die Schönheiten der Natur und an die Forschungsarbeiten.

Feuerstellen

Bei der Auswahl des Platzes für das Feuer wollen wir beachten, daß das Feuer mindestens 15 Meter entfernt von den Bäumen angelegt wird, daß im Umkreis alle leicht entflammbaren Materialien, wie dürre Äste, Laub, Gras usw. entfernt werden. Wir heben ein Quadrat von 1×1 Meter aus, entfernen die Rasenfläche und ziehen rings um das Quadrat einen Graben. Gutes Brennmaterial sind: Eiche, Birke, Hasel, Wacholder, Erle — sie entwickeln geringen Rauch und brennen mit heller, hoher Flamme. Gutes Brennmaterial sind weiterhin Kiefer und Fichte, sie haben jedoch einen Nachteil, daß sie einen schwarzen, stark rußenden Rauch entwickeln und damit unsere Kochgeschirre usw. verschmutzen. Völlig ungeeignet ist das Holz der Espe. Es entwickelt eine sehr geringe Hitze und brennt unter weitem Umhersprühen von Funken, die zum Anlaß eines Waldbrandes werden können (Feuerstellen siehe Zeichnung).

Nachtlager

Bei Wanderungen müssen die Kinder es verstehen, aus einfachen Mitteln, Zeltbahnen oder, wenn diese nicht vorhanden sind, aus Zweigen, Ästen, Schilf usw., innerhalb einer kurzen Zeit (geübte Wanderer benötigen nicht mehr als 10 bis 15 Minuten) ein Nachtlager herzurichten (siehe Zeichnung).

Orientierung im Gelände

Es gibt einmal das Orientieren nach dem Gedächtnis, d. h. durch aufmerksames Betrachten der Gegend und Einprägen der Besonderheiten finden wir unseren Wanderweg wieder. Jedoch was unternehmen wir im unbekannten Gelände?

Im allgemeinen benutzen wir zur Orientierung einen Kompaß, mit dessen Hilfe wir die Himmelsrichtungen feststellen. Dieser Kompaß setzt sich aus drei Hauptteilen zusammen:

dem Kompaßgehäuse, der Windrose und der Kompaßnadel.

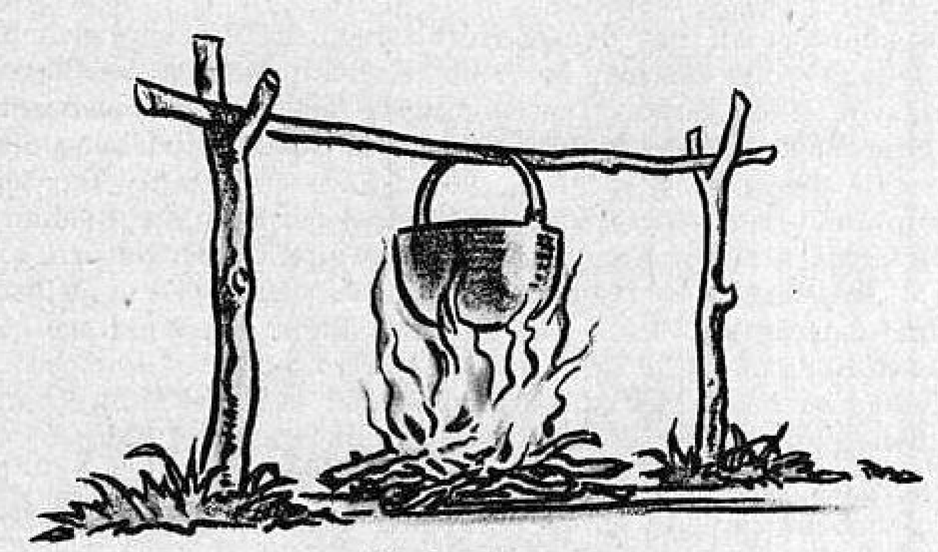
Die Windrose könnte man mit dem Zifferblatt einer Uhr vergleichen. Sie besitzt bei uns außer den Zeichen der Himmelsrichtungen in der Regel eine Gradeinteilung von 0—64 Grad. Der wichtigste Teil des Kompasses ist die Kompaßnadel, ein magnetisches Stahlstäbchen, das unter Einwirkung des Erdmagnetismus stets die gleiche Richtung (Nord-Süd) einbehält. Da der magnetische Nordpol mit dem geographischen Nordpol der Erde nicht genau übereinstimmt, zeigt die Spitze der Kompaßnadel nicht direkt nach Norden, sondern hat eine sog. Mißweisung zu verzeichnen. Diese Mißweisung — in Deutschland beträgt sie rund 8 Grad westlich — ist auf dem Rand der Windrose gekennzeichnet, und der Kompaß ist dafür berechnet. Wenn wir die Himmelsrichtung feststellen wollen, so lassen wir die Kompaßnadel auf die Mißweisung einspielen und können nun an der Windrose die Himmelsrichtung ablesen.

Wie stellen wir jedoch die Himmelsrichtungen fest, wenn wir keinen Kompaß zur Verfügung haben? Da gibt es als erstes noch ein technisches Hilfsmittel: die Uhr. Mit Hilfe der Uhr ermitteln wir die Himmelsrichtung, indem wir die Uhr so halten, daß der kleine Zeiger auf die Sonne weist; sodann halbieren wir den Winkel zwischen dem kleinen Zeiger und der Ziffer 12. Die sich dadurch ergebende Linie zeigt genau nach Süden. Dabei ist zu beachten, daß diese Linie vormittags vor der 12 und nachmittags immer nach der 12 liegt.

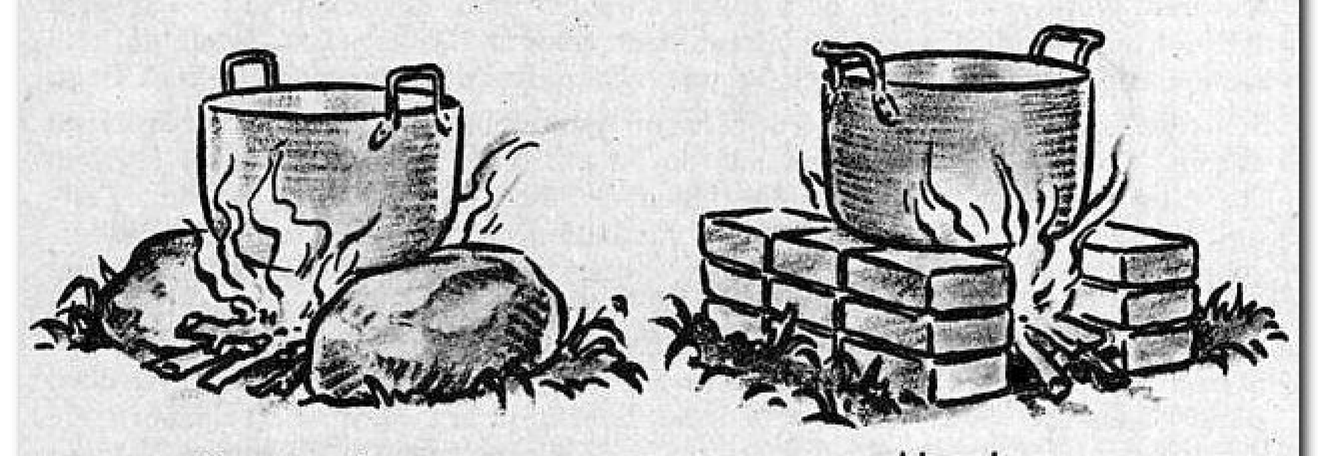
Schwieriger wird die Orientierung, wenn wir nicht einmal die Uhr zur Hand haben. Dann können wir uns auf die natürlichen Hilfsmittel stützen. Die Gestirne, ebenso wie Bäume, Steine, Tiere, können uns bei der Feststellung der Himmelsrichtungen sehr gut helfen. Wann und wo die Sonne aufgeht, mittags steht und abends untergeht, ist wohl jedem bekannt, und es ist daher nicht schwer, sich an Hand der Sonne zu orientieren. Nachts ist es schon schwieriger, die Himmelsrichtungen festzustellen. Wir nehmen uns die Sterne zur Hilfe. Uns allen ist das Sternbild des Großen Wagens (Großen Bären) bekannt. Wir suchen uns dieses Sternbild am Himmel, verlängern die hintere Achse fünfmal und treffen auf die Deichselspitze des Kleinen Wagens (Kleinen Bären) und sehen einen verhältnismäßig helleuchtenden Stern. Es ist der Polarstern (Nordstern). Er weist immer nach Norden (siehe Abbildung). Auch Bäume, Steine und Tiere geben uns die Möglichkeit, die Himmelsrichtung festzustellen. Wir haben alle schon gemerkt, daß die Steine und viele Bäume an einer Seite mit Gras bewachsen sind. Diese Seite — wir nennen sie die Wetterseite — zeigt uns die West-Nordwest-Richtung. Dadurch, daß aus dieser Richtung die meiste Feuchtigkeit kommt und verhältnismäßig wenig Sonnenlicht diese Seite der Bäume bescheint, hält sich dort die Feuchtigkeit länger und verursacht die Bildung der Moose und Flechten. Einzeln stehende Bäume hängen auch oft entgegen der Wetterseite über.

Erst wenn die Kinder in der Lage sind, sich mit dem Kompaß und mit Hilfe der natürlichen Hilfsmittel im Gelände zu orientieren, sind die Voraussetzungen für das Kartenlesen und Wandern an Hand der Karte gewährleistet.

Feuerstellen



Hirtenfeuer

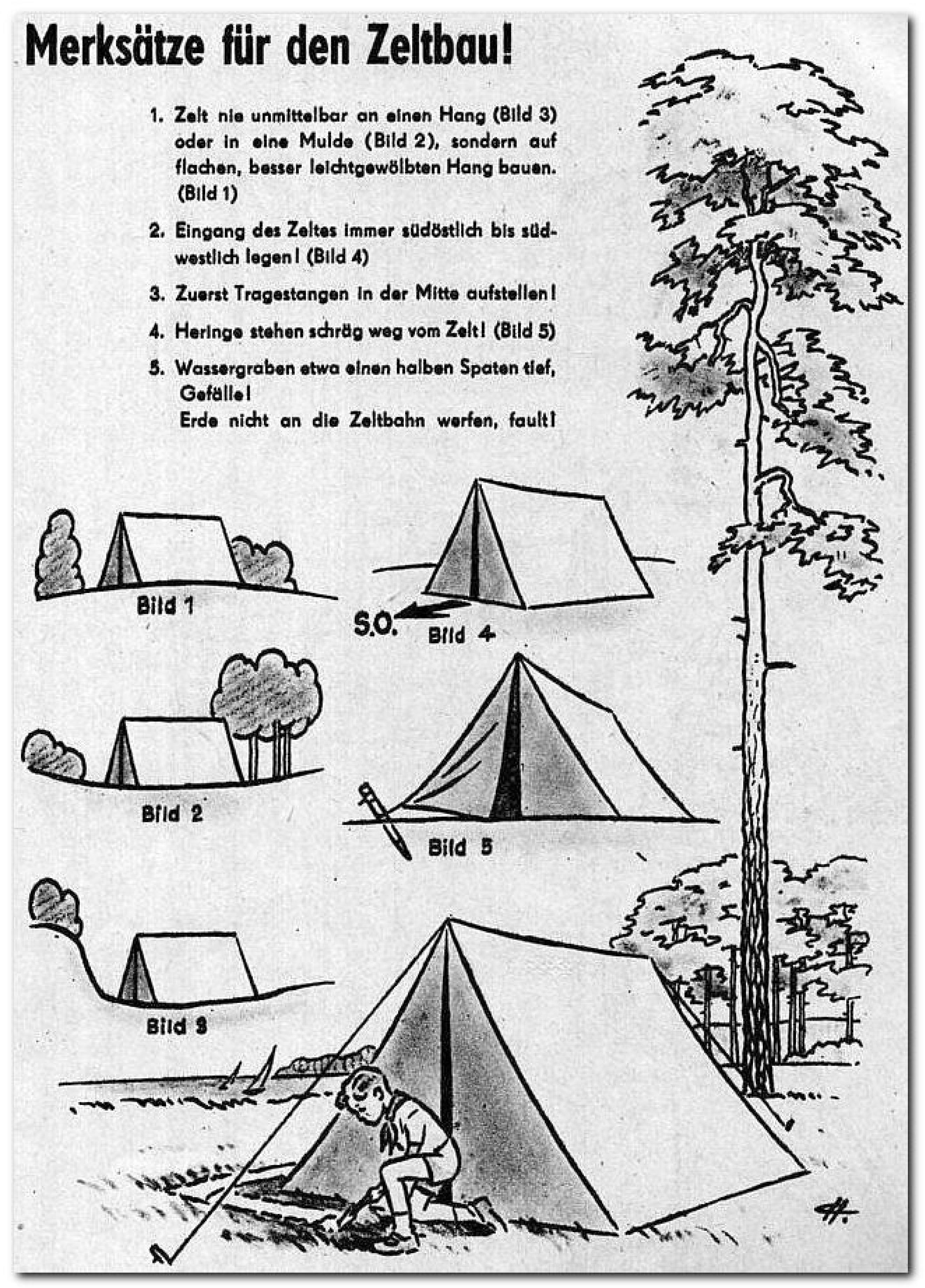


Hordenfeuer

Herd



Hirtenfeuer



Merksätze für den Zeltbau!

1. Zelt nie unmittelbar an einen Hang (Bild 3) oder in eine Mulde (Bild 2), sondern auf flachen, besser leichtgewölbten Hang bauen. (Bild 1)
2. Eingang des Zeltes immer südöstlich bis südwestlich legen! (Bild 4)
3. Zuerst Tragestangen in der Mitte aufstellen!
4. Heringe stehen schräg weg vom Zelt! (Bild 5)
5. Wassergraben etwa einen halben Spaten tief, Gefälle!
   Erde nicht an die Zeltbahn werfen, fault!

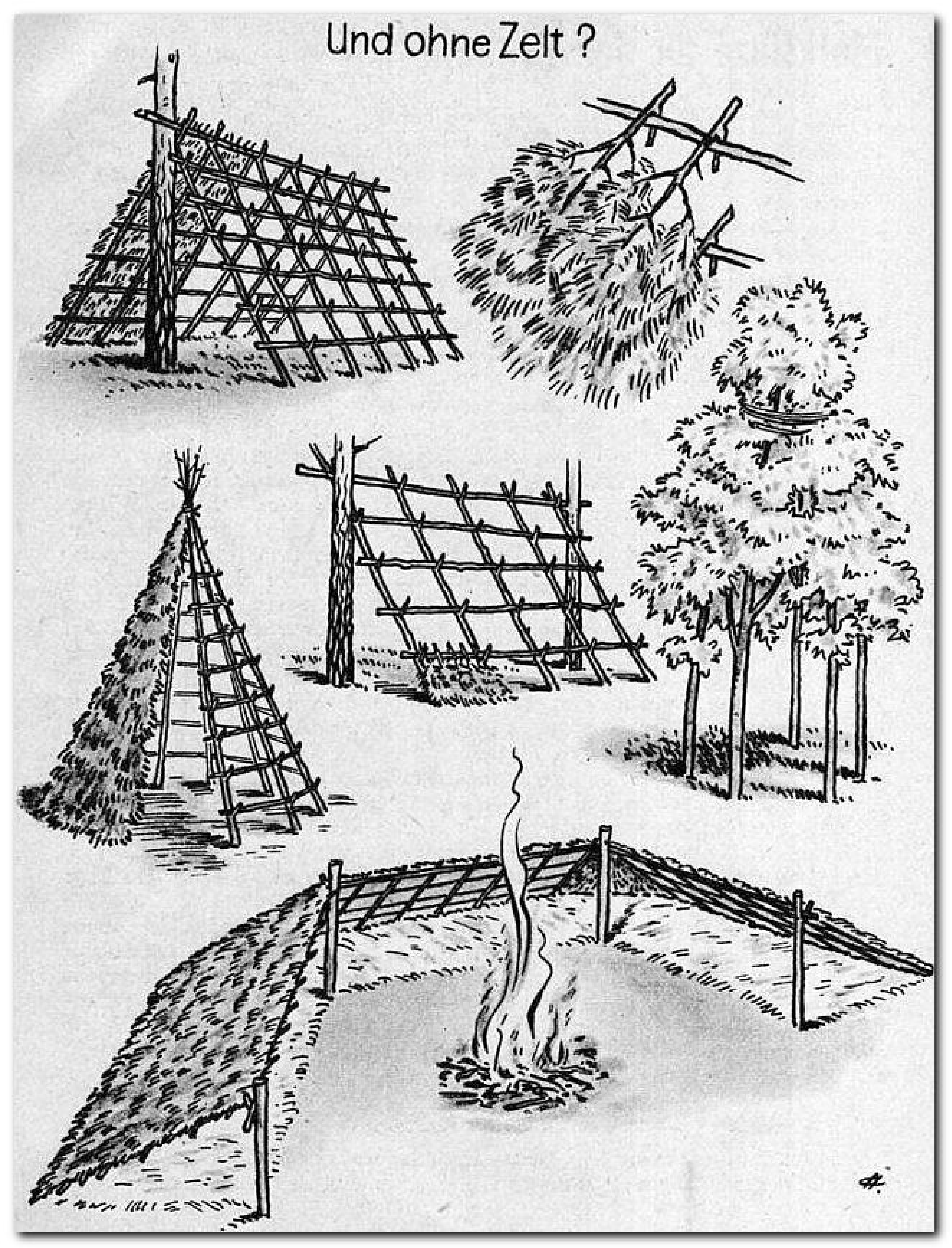
Bild 1

Bild 4

Bild 2

Bild 5

Bild 3


Und ohne Zelt ?

Die Karte ist unser wichtigstes Hilfsmittel bei der Orientierung im unbekannten Gelände. Mit ihrer Hilfe ist es uns sogar möglich, daß wir uns wirklichkeitsnahe Vorstellungen von einem Gelände machen können, das wir noch nie betreten haben. Unter einer Karte (die richtige Bezeichnung ist topographische Karte) verstehen wir die bildliche Darstellung eines bestimmten Teiles der Erdoberfläche mit ihrer natürlichen Gestaltung (Bodenformen, Gewässer, Pflanzenwuchs) und den auf ihr befindlichen, durch Menschenhand geschaffenen Bauten (Wohnstätten, Verkehrswege, Eisenbahnen usw.).
Da es nicht möglich ist, alle auf der Karte verzeichneten Gegenstände naturgetreu wiederzugeben, hat man für jeden dieser einzelnen Gegenstände ein bestimmtes Zeichen. Diese Zeichen sind entsprechend den Maßstäben und der Leistungsfähigkeit der einzelnen Firmen, die die Karten herstellen, nicht vollkommen übereinstimmend. Je größer der Maßstab der Karte ist, desto stärker und zahlreicher sind die einzelnen Unterscheidungen und Zeichen. (Die wichtigsten Kartenzeichen enthält die Abbildung.)

Gebrauch der Karte

Von vornherein wollen wir uns einen Grundsatz merken: Wir dürfen die Karte nicht erst dann zur Hand nehmen, wenn wir uns verirrt haben, sondern müssen jederzeit während der Wanderung wissen, wo wir uns befinden. Hierzu vergleichen wir von Zeit zu Zeit die in der Karte dargestellten Einzelheiten mit dem Gelände. Bietet uns das Gelände wenig Anhaltspunkte, wie z. B. im Gebirge, so studieren wir die Bodenform und können an Hand dieser beim Vergleich mit der Karte unseren augenblicklichen Stand feststellen. Wir halten die Karte stets so, daß die Marschrichtung mit der betreffenden Richtung auf der Karte zusammenfällt. Alle Gegenstände, die man in der Natur zur Linken hat, befinden sich dann auch auf der Karte zur Linken.
Wir merken uns schon im voraus bei jeder Wanderung mit Hilfe der Karte markante Punkte (Wegkreuzungen, Gebäude, Waldränder), auf die wir nach einer bestimmten Zeit kommen müssen.
Um an Wegkreuzungen, an denen mehrere Wege zusammenkommen, nicht fehlzugehen, vergleichen wir die Winkel, die die Wege auf der Karte miteinander einschließen, sorgfältig mit den betreffenden Winkeln in der Natur. In Zweifelsfällen richten wir uns nach dem Kompaß. Um uns beim Marsch durch eine Ortschaft zurechtzufinden, betrachten wir uns als erstes die Lage der Kirche.
Die wichtigste Voraussetzung beim Kartenlesen ist das Einnorden der Karte, d. h. der Karte die richtige Lage zur Natur zu geben. Der obere Rand einer Karte ist immer Norden. Wenn wir den Standort kennen und von dort aus einen sichtbaren Geländepunkt bemerken (einen Aussichtsturm, eine Kirchturmspitze usw.), so suchen wir uns diesen in der Karte und drehen die Karte solange, bis sich die Richtung vom Standort nach dem markanten Punkt auf der Karte mit derjenigen in der Natur deckt.

Arbeiten mit Kompaß und Karte

Ist uns außer dem Standort kein Punkt des Geländes bekannt, so müssen wir von den Himmelsrichtungen ausgehen. Die Bestimmung der Himmelsrichtungen

haben wir schon behandelt. Das zuverlässigste Hilfsmittel ist dabei der Kompaß. Wollen wir eine Karte mit Hilfe des Kompasses einnorden, so halten wir ihn auf den östlichen bzw. westlichen Kartenrand. Dabei müssen wir beachten, daß die Anlegekante des Kompasses parallel zum Kartenrand oder zu einer Gitterlinie (Längengrad) verläuft. Hat der Kompaß keine Anlegekante, so behelfen wir uns mit einem Strohhalm oder Bleistift, den wir in der Richtung Norden—Süden über die Windrose legen (siehe Abbildung). Dann drehen wir die Karte solange, bis die Spitze der Kompaßnadel auf die Mißweisung der Windrose deutet.

Kennen wir die Lage des augenblicklichen Standortes in der Karte nicht, so suchen wir uns markante Punkte im Gelände, die sich auch auf der Karte leicht feststellen lassen (Waldgrenzen, Wegkreuzungen, Wasserläufe usw.). Nach diesen Vergleichen ist es dann nicht schwer, unseren augenblicklichen Standort auf der Karte zu bestimmen.

Ist es uns gelungen, die Kinder mit diesen Grundbegriffen der Touristik vertraut zu machen, so werden wir unsere besondere Aufmerksamkeit darauf richten, die Naturerscheinungen zu studieren und zu erforschen.

Fährtenlesen

Die Beobachtung unserer wildlebenden Säugetiere in freier Wildbahn gehört mit zu den schönsten Erlebnissen, die uns die Natur bieten kann. Ihre Gestalt ist so charakteristisch, daß selbst der in Freilandbeobachtungen Ungeübte — bis auf wenige Ausnahmen — jedes Tier nach einem auch nur halbwegs natürlichen Bild bestimmen kann.

Das Haarkleid ist dem Wechsel der Jahreszeiten unterworfen. Im Sommer kann der „rote Bock" auch ein fahlgelbes oder dunkelbraunes Fell haben, die Haarfarbe ist für die Bestimmung ohne Bedeutung. Die Geschlechter sind bei den Hirscharten durch den Kopfschmuck — das Geweih —, das die Männchen tragen, leicht zu unterscheiden. Dieser Kopfschmuck aller vier Hirscharten, Elch, Rothirsch, Damhirsch und Reh, ist anatomisch gleich aufgebaut. Er besteht aus einem Knochengebilde, das sich nur durch seine äußere Form unterscheidet. Das „Geweih" — der Jäger spricht beim Rothirsch von einem Geweih, beim Elch und Damhirsch von Schaufeln und beim Reh von einem Gehörn — wird in jedem Jahr abgeworfen, aber anschließend wieder neu gebildet. Das neugebildete Geweih ist von einer Haut überzogen — Bastgeweih —, die von dem Tier an kleinen Bäumen abgescheuert wird. Dieses Scheuern nennt der Jäger „fegen". Die Lebensweise und der Lebensraum unseres Wildes ist allgemein bekannt. Für die Beobachtung in freier Wildbahn ist es darüber hinaus noch wichtig zu wissen, daß bei den wildlebenden Säugetieren unserer Heimat der Geruchssinn besonders gut entwickelt ist. Wir müssen daher, um uns den Tieren möglichst weit nähern zu können, sie stets gegen den Wind angehen. Aber auch wenn wir ein Tier nicht zu Gesicht bekommen, können wir sein Vorkommen feststellen. Die Natur liegt wie ein offenes Buch vor uns, die Schriftzeichen sind klar und eindeutig, wir müssen nur gelernt haben, sie zu verstehen. Jedes Wild hinterläßt Spuren, die über seine Anwesenheit eindeutig Aufschluß geben. Der Hase seine „Sasse", das Wildschwein den „aufgebrochenen Acker", und fast allen eigen

ist der „Wechsel". Wenn das Wild zur Äsung aus dem Dickicht in das Feld „wechselt", hält es immer einen bestimmten Weg ein. Auf diesem Weg, dem Wechsel, hinterläßt es Spuren, nach denen wir die Art genau bestimmen können.

Da sind zunächst die Fußspuren. Die Spuren geben uns Aufschluß darüber, ob der Rehbock vertraut „ziehen" konnte, oder ob er etwa, durch einen wildernden Hund hochgemacht, „flüchtig" wurde.

Die Fußspuren von Elch, Damwild, Rehwild und Schwarzwild nennt der Jäger „Fährten", die von Fuchs, Dachs, Hase dagegen „Spuren". Aber noch ein anderes Merkmal gibt uns Aufschluß darüber, welches Tier über unseren Weg gewechselt ist. Das ist der Kot oder, jagdlich ausgedrückt, die „Losung". Nur nach der Beschreibung der Fährte oder der Spur ein wildlebendes Säugetier zu erkennen, ist nahezu unmöglich. Eine gute Ausbildung und fortgesetzte gründliche Beobachtungen in freier Wildbahn sind die sicherste Methode, größeres Wild auf seine Art genau zu bezeichnen.

Beim Rotwild ist die Länge und Breite der Fährte, je nach Alter und Geschlecht, verschieden. Eine alte Jägerregel besagt, daß man bei einem „jagdbaren" Hirsch den Zeige-, Mittel- und Ringfinger in den Tritt legen kann. Die Fährte des Rehwildes ist natürlich erheblich kleiner. Der Tritt von Reh und Elch ist auch erheblich schlanker als der vom Rothirsch und Damhirsch. Bild 1 zeigt die Fährte eines Rehes im vertrauten Ziehen. In der Flucht werden, wie Bild 2 zeigt, die Schalen gespreizt und die Afterklauen sind in der Fährte erkennbar. Dieselben Merkmale treffen auch für die Hirschfährten zu. In den äußeren Formen hat die Fährte vom Damwild Ähnlichkeit mit der des Rothirsches, nur ist sie etwas schwächer. Die Fährte des Elchwildes ist erheblich stärker als die des Rothirsches. Auch beim ruhigen Schreiten ist die Afterklaue des Elches in der Fährte zu erkennen. Wie beim Elch sind auch beim Schwarzwild die Afterklauen stets in der Fährte sichtbar. Die Schalen stehen aber weiter auseinander als beim Rothirsch und sind nicht gleich lang. Die nach innen stehende Schale ist etwas kürzer als die äußere.

Die Fuchsspur hat viel Ähnlichkeit mit einer Hundespur. Bild 3: Die Ballen des Fuchses sind etwas kleiner und länglicher als die des Hundes. Der Hundetritt ist überhaupt in seiner ganzen Form etwas rundlicher. Der Fuchs hat drei Gangarten: Schritt, Trab und Galopp. Beim Anschleichen, also im Schritt, stehen die Tritte schräg gegeneinander, der Fuchs „schränkt". Im losen Sand und bei Neuschnee ist in der Fuchsspur im Schritt auch noch die Schleifspur der Standarte — des Schwanzes — abgezeichnet. Meist ist der Fuchs im Trab, er „schnürt". Hier stehen die Tritte, wie auf einer Kette aufgereiht, schnurgerade hintereinander. Ist der Fuchs „flüchtig", also im Galopp, ähnelt die Spur wieder der des Hundes.

Alle diese Spuren zu kennen und so die Natur besser zu verstehen, das wollen wir unsere Kinder lehren!

Das Sammeln von Pflanzen

Neben den Expeditionen können wir auch einmal eine pflanzenkundliche Wanderung durchführen.

Die Aufgaben einer solchen Wanderung können sehr verschieden sein: die Sammlung eines Herbariums mit nützlichen Pflanzen oder mit Unkräutern,

eine Zusammenstellung von Sträuchern und Moosen, die Anfertigung aller Arten von Karten, die Auffindung von Pilzstellen, die Durchforschung von dichten Beständen, die Sammlung von Pflanzen, die man später in den Schulgarten umpflanzt und anderes mehr.

Für eine botanische Wanderung braucht man eine Karte, eine Botanisiertrommel und ein Pflanzenbestimmungsbuch. Bevor man mit dem Sammeln beginnt, soll man den Biologielehrer zu Rate ziehen. Herbarien soll man nicht planlos vollstopfen; man muß sie so zusammenstellen, daß sie dem Lehrer beim Unterricht über Botanik nutzen können.

Vor dem Ausmarsch soll man beschließen, was für ein Herbarium zusammengestellt werden soll. Man kann Herbarien systematisch anlegen, man kann die Pflanzen nach Familien zusammenstellen, ein morphologisches (entwicklungskundliches) Herbarium der Getreidepflanzen anlegen usw.

Man kann ein Herbarium auch nach anderen Gesichtspunkten ordnen: ein Herbarium der Waldpflanzen, der Sumpfpflanzen, der Wiesenpflanzen, der Unkräuter, der Heilkräuter usw. Schaut euch beim Sammeln um, unter welchen Verhältnissen die einzelnen Pflanzen leben! Ein Herbarium mit getrockneten Pflanzen, Früchten und Samen gibt ein anschauliches Bild von der Pflanzenwelt der engeren Heimat.

Beim Sammeln soll man sofort jede Pflanze mit einem Etikett versehen, das den Namen der Pflanze trägt. Während der Wanderung kommen die Pflanzen zum Trocknen. Die Pflanze muß sorgfältig ausgebreitet werden und darf keine zerknitterten Blätter oder Blüten aufweisen. Wenn lange Stengel auf dem Papier nicht Platz finden, soll man sie in zwei oder drei Teile zerschneiden. Damit die Blätter ihre Form behalten, können sie in einer Schachtel mit Sand getrocknet werden.

Um die gesammelten Pflanzen längere Zeit aufbewahren zu können, muß man sie unter einem gewissen Druck trocknen. Durch das Zusammenstellen von Herbarien liefern die Kinder der Schule wertvolles Anschauungsmaterial.

Wir können aber auch eine Ausstellung der Pflanzen organisieren. Die einzelnen Pflanzen werden mit Zetteln versehen, auf denen Name, Familie, Fundort, häufiges oder seltenes Vorkommen usw. aufgezeichnet sind. Nach einigen Tagen entfernen wir die Zettel und veranstalten einen Wettbewerb, um dabei festzustellen, wer die Bezeichnung der Pflanzen noch weiß.

Das gleiche können wir mit Gesteinen durchführen.

Unzählige Möglichkeiten zur Gestaltung eines interessanten Pionierlebens werden uns auf den Wanderungen gegeben.

Eine Schwierigkeit taucht beim Wandern oft auf. Es geht viel Zeit verloren auf der Suche nach den Jungen und Mädchen, die sich in verschiedene Richtungen zerstreut haben. Oder, was noch schlechter ist, wenn wir irgendwelche Tiere belauschen wollen, verderben wir uns oft alle Gelegenheiten durch zu langes Umherlaufen oder sogar lautes Rufen im Walde. Deshalb wollen wir uns einige Verständnissignale festlegen. (Ein Vorschlag in der umstehenden Zeichnung.)

Mit Hilfe dieser Signale können sich die jungen Wanderer auf nicht allzu große Entfernungen verständigen.

Versuche, diese Signale gut zu behalten!

„Achtung!“ — Hebe den im Ellbogen angewinkelten Arm bis zur Höhe des Kopfes.
„Gesehen, gehört!“ — Hebe die in den Ellbogen angewinkelten Arme bis zur Kopfhöhe und senke sie wieder.
„Wiederholen, nicht verstanden!“ — Hebe die in den Ellbogen angewinkelten Arme bis zur Höhe des Kopfes und kreuze sie vor dem Gesicht.
„Sammeln!“ „Zu mir!“ — Hebe einen Arm hoch, kreise mit der Hand über dem Kopf und senke sie ruckartig.

Morsen und Winken

a) Morsen

A	= ·—	Anton	1	= ·————
B	= —···	Berta	2	= ··———
C	= —·—·	Cäsar	3	= ···——
D	= —··	Dora	4	= ····—
E	= ·	Emil	5	= ·····
F	= ··—·	Fritz	6	= —····
G	= ——·	Gustav	7	= ——···
H	= ····	Hans	8	= ———··
I	= ··	Ida	9	= ————·
J	= ·———	Jota	0	= —————
K	= —·—	Karl		
L	= ·—··	Luzie		
M	= ——	Max		
N	= —·	Nanni		
O	= ———	Otto		
P	= ·——·	Paula		
Qu	= ——·—	Quatsch		
R	= ·—·	Richard		
S	= ···	Sophie		
T	= —	Toni		
U	= ··—	Ullrich		
V	= ···—	Viktor		
W	= ·——	Wilhelm		
X	= —··—	Xantippe		
Y	= —·——	Ysop		
Z	= ——·	Zeppelin		
Ä	= ·—·—	Ärger		
Ö	= ———· (Oe)	Öse		
Ü	= ··——	Übel		
Ch	= ————	China		

Anruf	= ·· ·· ·· ·· ·· usw.
Verstanden	= ·· ·· ·· ·· usw.
Nicht verstanden	= ——————————— usw.
Beendigungszeichen	= ·—·—·—·—·—·—· usw.

WINKZEICHEN

A .—

B —...

C —.—.

D —..

E .

F ..—.

G ——.

H ....

I ..

K —.—

L .—..

M ——

N —.

O ———

P .——.

Q ——.—

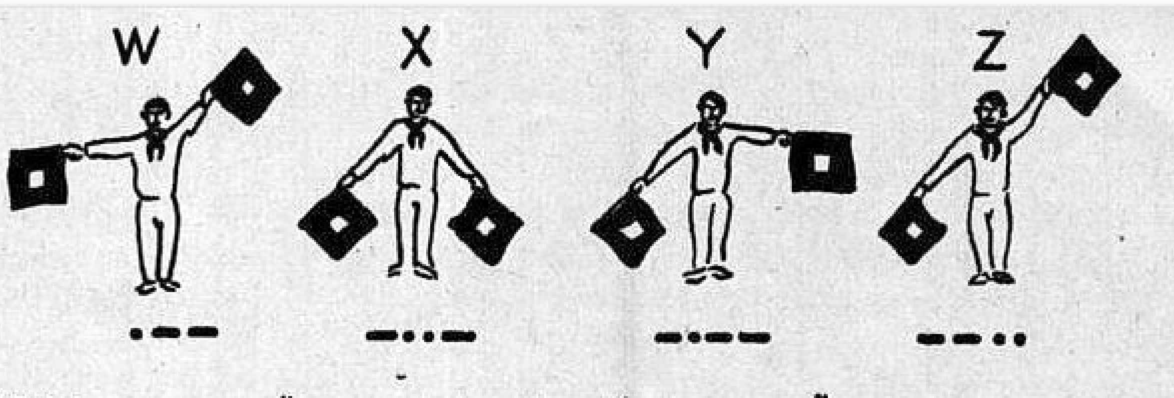
R .—.

S ...

T —

U ..—

V ...—



Winken = ä = ae, j = ii, ö = oe, ü = ue.

Morsen = ä = .–.–, ch = ––––, ö = –––., ü = ..––

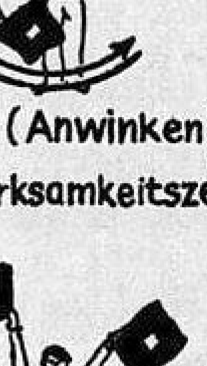
2. Hilfszeichen



Ausgangsstellung oder Unterbrechungsstellung

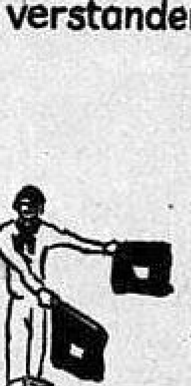
Anruf (Anwinken) Aufmerksamkeitszeichen





Verstanden-klar

Nicht verstanden

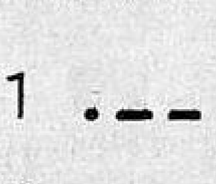


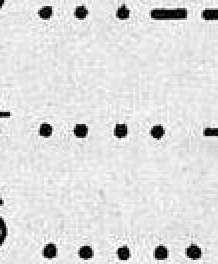


Platz wenden

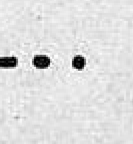
Ausstreichen

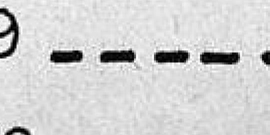
Zahlen











1 .––––

2 ..–––

3 ...––

4 ....–

5 .....

6 –....

7 ––...

8 –––..

9 ––––.

10 –––––

„Ich sehe einen Fremden!" — Hebe den Arm seitwärts und halte ihn so lange hoch, bis du das Antwortsignal „Gesehen" erhalten hast.

„Halt, hinlegen!" — Hebe den Arm hoch und senke ihn schnell wieder, wiederhole diese Bewegung, bis alle Jungen dem Signal nachgekommen sind.

„Weitermachen!" — Hebe einen Arm, im Ellbogen angewinkelt, bis zur Höhe des Kopfes, mit der anderen Hand winke energisch mehrmals in der Richtung, in welcher weiter vorgerückt werden soll.

„Rechts, links, vorwärts, rückwärts!" — Hebe eine Hand über den Kopf und senke sie mehrmals bis zur Schulterhöhe in der gewünschten Richtung.
„Weg frei!" — Hebe den Arm mehrmals zur Seite und senke ihn.

„Gelände unpassierbar!" — Halte die Kopfbedeckung hoch. (Falls diese nicht zur Hand, dann das Pionierhalstuch.)

Zum Abschluß noch einige Regeln, die jeder Wanderer beachten muß:

Wichtige Regeln, die man beachten muß

Auf den Fahrten und Wanderungen durch die Heimat sollen die Kinder nicht nur die wertvollen Fertigkeiten erwerben, die Natur erkennen und erforschen zu lernen, sondern ihre Gesundheit soll auch gekräftigt werden.
Darum muß jeder Pionierleiter bzw. Helfer seinen Kindern folgende Regeln als Grundsätze anerziehen:

1. Bist du unterwegs durchnäßt worden, so sollst du dich unverzüglich umkleiden. Hast du keine andere Kleidung zur Hand, so hülle dich in die Decke und trockne die nasse Kleidung am Lagerfeuer.
2. Unterwegs findet man nicht überall klares Quellwasser, trinke deshalb nur auf der Rast und nur abgekochtes Wasser. Trinke so wenig wie möglich, um so leichter fällt das Marschieren.
3. Atme durch die Nase — du wirst den Durst nicht so stark empfinden.
4. Esse nur aus sauberem Geschirr. Bewahre den Löffel in einem sauberen Tuch auf.
5. Ein schlechter Wandersmann, der sich die Zähne nicht putzt. Die Wanderung darf nicht die Ursache dazu sein, daß man versäumt, die Zähne zu putzen.
6. Entbehre auf der Fahrt keine warmen Speisen. Auf der Fahrt läßt es sich sehr gut essen, man muß nur verstehen, das Essen gut zuzubereiten.
7. Benutze auf der Fahrt getragenes Schuhwerk und feste, saubere, jedoch nicht fabrikneue Socken, die keine Stopfstellen aufweisen, damit die Füße nicht wundgelaufen werden.
8. Kommst du müde ins Nachtlager, so wirf dich nicht gleich auf das Bett, sondern ruhe vorher etwas aus, sonst wirst du am nächsten Tag wie gerädert sein.

Pionierleiter und Helfer, lehrt eure Kinder richtig wandern, die Natur zu erforschen und nach unseren großen Vorbildern die Heimat zu lieben. Entwickelt eine breite, alle Kinder umfassende Wanderbewegung!



Um den Kindern das Lernen des Morse-Alphabets zu vereinfachen, ist es notwendig, eine Gegenüberstellung vorzunehmen.

E = .	I = ..	S = ...	H = ...
T = —	M = ——	O = ———	Ch = ————
N = —.	D = —..	B = —...	
A = .—	U = ..—	V = ...—	
G = ——.	W = .——		
L = .—..	F = ..—.		
K = —.—	R = .—.		
P = .——.	X = —..—		
Ü = ..——	Z = ——..		
Ä = .—.—	C = —.—.		
Ö = ———. (Oe)	J = .———		
Y = —.——	Qu = ——.—		

Zuerst sollen sich die Kinder mit dem Punktsystem vertraut machen, d. h. sie sollen erst die Buchstaben E, I, S, H, T, M, O, Ch, N, D, B, A, U, V lernen; dann das Strichsystem G, W, L, F, K, R, P, X, Ü, Z, Ä, C, Ö (Oe), J, Y, Qu. Das Lesen von Buchstaben gehört mit zu den wichtigsten Voraussetzungen beim Morsen. Beherrscht der Schüler das Lesen, wird das Geben der Buchstaben auf den Apparat bzw. das Hilfsgerät (Taschenlampe) geübt. Nach längerer Übung sollen 90 Buchstaben in acht Minuten gegeben werden.
Das Geben von Zahlen soll nur am Anfang der Übungen durchgeführt werden, später, wenn man das Morsen beherrscht, soll man Zahlen in Buchstaben geben, weil dadurch Verwechslungen vermieden werden.

b) Winken
Winkflaggen 40×40 Zentimeter rot.
In der Mitte dieser Flagge ist eine Fläche von 20×20 Zentimeter in weiß anzubringen.

Beim Winken muß man darauf achten, daß sich der Hintergrund des Winkenden gut abhebt, sonst kommt es vor, daß Verwechslungen entstehen. Die Stellung beim Winken ist eine leichte Grätschstellung, die Flaggen werden gekreuzt vor den Körper gehalten. Das Sprichwort: „Genauigkeit geht vor Schnelligkeit" ist zu beachten. Die erste Übung ist die, daß die Kinder das Wink-Alphabet lesen lernen, und zwar nach Kreisen.

1. Kreis: von Anton bis Gustav
2. Kreis: von Hans bis Nanni
4. Kreis: von Theodor bis Wilhelm
3. Kreis: von Otto bis Sophie
5. Kreis: von Xantippe bis Zeppelin.

Sind sämtliche Buchstaben bekannt, können wir mit einfachen Wörtern wie Frieden, Einheit, Aufbau (immer zweisilbige Wörter) beginnen. Späterhin werden wir drei- und mehrsilbige Wörter wie Volksbefragung, Weltfestspiele und auch Sätze übermitteln. Nach längerer Übungszeit können die Kinder nach Zeit winken. 90 Buchstaben in 2 Minuten 45 Sekunden.

Beim Winken und Morsen müssen wir, wie bei jeder anderen Arbeit, darauf achten, daß die Kenntnisse systematisch und gründlich erworben werden.

Zusammenfassung

Lieber Freund, liebe Freundin!

In wenigen Tagen wirst du nun eine Gruppe von 30 Jungen und Mädel übernehmen und die Aufgabe haben, unter diesen Kindern ein frohes Ferienleben zu organisieren.

Dieses dir vorliegende Material soll dein Leitfaden in der Ferienarbeit sein. Mit Hilfe dieses Heftes und deiner bereits gesammelten Erfahrungen wirst du in der Lage sein, deine Tätigkeit als Pionierleiter oder Helfer erfolgreich auszuüben. Durch das Studium dieser Anleitungen sollst du befähigt sein, die hier angeführten Beispiele weiterzuentwickeln, selbst neue Beispiele zu schaffen und in der Arbeit anzuwenden. Mit ungeklärten Fragen kannst du dich jederzeit an das Kollektiv eurer Pionierleiter oder an deine Lagerleitung wenden.

Wir wünschen dir für deine Arbeit einen recht guten Erfolg. Sie wird dazu beitragen, „solche Jungen und Mädchen zu erziehen, die sich durch große schöpferische Fähigkeiten, durch Initiative, Zielstrebigkeit und Tatkraft, Kameradschaftsgeist und Gemeinschaftssinn auszeichnen", wie es im Brief des Zentralrats der Freien Deutschen Jugend an den Stellvertreter des Ministerpräsidenten, Walter Ulbricht, heißt. Jeder Pionierleiter und Helfer trägt mit die Verantwortung dafür, daß wir dieses große Ziel erreichen. Das erste Jahr des Fünfjahrplans und die III. Weltfestspiele der Jugend und Studenten für den Frieden verleihen eurer Arbeit besondere Bedeutung.

Ihr helft mit bei der Erziehung von jungen Menschen, die künftig unser Deutschland herrlich und schön erbauen werden. Das ist eine der verantwortungsvollsten und schönsten Aufgaben.

Vorwärts zu den III. Weltfestspielen der Jugend und Studenten für den Frieden!

Zentralrat der Freien Deutschen Jugend
Abteilung Junge Pioniere und Schulen

ANHANG

Richtlinien zum Erwerb des Touristenabzeichens für Junge Pioniere

Bedingungen für das Sportleistungsabzeichen der Jungen Pioniere für Jungen und Mädchen

Richtlinien zum Erwerb des Touristenabzeichens der Jungen Pioniere

In Abänderung der bereits an euch ergangenen Richtlinien, geben wir euch folgendes bekannt:

Wer kann das Touristenabzeichen erwerben

Auf der 4. Tagung des Zentralrats der Freien Deutschen Jugend wurde beschlossen, zur Entwicklung der Wandertätigkeit unter den Jungen Pionieren und zur verstärkten Erziehung der Jungen Pioniere zur Heimatliebe ein Touristenabzeichen zu stiften. Für die Erlangung und Verleihung ist folgende Richtlinie zu beachten.

Alle Schüler im Alter von 10 bis 14 Jahren können das Touristenabzeichen erwerben, wenn sie die Bedingungen erfüllt haben.

Bedingungen des Touristenabzeichens

a) Jeder Schüler hat mindestens an einer mehrtägigen Wanderung, an drei Wochenendfahrten und 7 Tageswanderungen und Exkursionen teilzunehmen.

b) Jeder Schüler kann Himmelsrichtungen ohne Kompaß nach dem Himmelsbild und der Uhr feststellen.

c) Jeder Schüler kann Karten lesen, findet sich an Hand der Karten im Gelände zurecht und weiß mit dem Kompaß umzugehen.

d) Jeder Schüler hat praktisch am Bau eines Zeltes teilgenommen, kann eine Feuerstelle anlegen und selbst Essen abkochen.

e) Jeder Schüler kann einen Rucksack richtig packen.

f) Jeder Schüler kann die Erste Hilfe leisten.

g) Jeder Schüler kennt die fünf wichtigsten Baumarten (Eiche, Buche, Kiefer, Tanne, Weide) und die fünf wichtigsten Tierfährten, im Sommer und im Winter (Reh, Fuchs, Hase, Eichhörnchen und Wildschwein).

h) Jeder Schüler hat eine Wanderroute festgelegt und ausgearbeitet.

i) Jeder Schüler schreibt einen Erlebnisbericht und eine Arbeit über seine Beobachtungen und Erkundungen in der Tier-, Pflanzen- und Gesteinswelt.

Eintragung der erfüllten Bedingungen in die Touristenkarte

Von der Abteilung Junge Pioniere und Schulen beim Zentralrat der Freien Deutschen Jugend wurde eine Touristenkarte herausgegeben, die von den Landesvorständen der Freien Deutschen Jugend nach Bedarf gedruckt wird. Jeder Schüler, der das Touristenabzeichen erwerben will, erhält diese

Touristenkarte von der Pionierfreundschaft. Er füllt den Kopf der Touristenkarte aus und gibt die Karte an den Klassenlehrer. Jede Wanderung, an der der Schüler teilnimmt, wird vom Klassenlehrer bzw. Pionierleiter auf der Karte eingetragen. Sind alle Bedingungen erfüllt und auf der Touristenkarte bestätigt, so geht die Karte zur Kommission der Schule für die Abnahme des Touristenabzeichens. Mitglied der Kommission sind: Der Freundschaftspionierleiter, der Schulleiter, der Wanderlehrer, ein Mitglied des Freundschaftsrats der Jungen Pioniere. Diese Kommission nimmt die Prüfung der Jungen Touristen vor.

Prüfung für das Touristenabzeichen

a) Berechtigt zur Abnahme der Prüfungen ist die Kommission der Schule, deren Mitglieder selbst die Übungen zur Erlangung des Touristenabzeichens (Kartenlesen, Kompaßkunde usw.) beherrschen müssen. Zu diesem Zweck organisieren die Kreisleitungen der Freien Deutschen Jugend kurze Sonderschulungen.

b) Die Abnahme der Prüfung findet durch die Kommission auf einer festgesetzten Prüfungswanderung, die sich auch in mehrere Teilwanderungen untergliedern kann, statt. Auf dieser Wanderung wird überprüft, inwieweit jeder Schüler in der Lage ist, die Bedingungen zum Erwerb des Touristenabzeichens zu erfüllen.

c) Hat der Schüler die Prüfung bestanden, wird ihm am Tage der Prüfung die Bestätigung der erfüllten Bedingungen vorgelegt und ausgehändigt. (Der obere Teil der Touristenkarte verbleibt bei der Kommission, diese leitet ihn weiter zur Kreisleitung der Freien Deutschen Jugend. Der obere Teil der Touristenkarte dient der Kreisleitung der Freien Deutschen Jugend als Beleg für die Aushändigung der Touristenabzeichen.)

d) Wird bei einer Prüfungswanderung festgestellt, daß ein Schüler einzelne Bedingungen noch nicht vollkommen beherrscht, so ist ihm zu raten, sich noch einmal mit den Problemen zu beschäftigen und an einer späteren Prüfungswanderung teilzunehmen.

Aushändigung des Touristenabzeichens

Das Touristenabzeichen wird den Jungen Touristen in einer feierlichen Form im Rahmen der Gruppe oder Freundschaft verliehen. Von jeder Prüfung ist der Kreisleitung der Freien Deutschen Jugend, Abt. Junge Pioniere und Schulen, ein Bericht zuzustellen. Er soll eine kurze Einschätzung der Prüfungswanderung geben und enthalten, wieviel Schüler das Touristenabzeichen erwarben. Die Kreisleitungen der Freien Deutschen Jugend geben monatlich einen zusammenfassenden Bericht an die Landesvorstände der Freien Deutschen Jugend, Abteilung Junge Pioniere und Schulen.

Bedingungen für Mädel

Sportleistungsabzeichen der Jungen Pioniere

Das Sportleistungsabzeichen umfaßt in beiden Stufen für die Schüler:

a) obligatorische Bedingungen,

b) wahlfreie Bedingungen.

Die obligatorischen Bedingungen umfassen:

1. Eine Prüfung über gesellschaftliche Themen, die je Stufe unterschiedlich sind.
2. Sportliche Pflichtübungen, getrennt nach Jungen und Mädel und Altersstufe.

Die wahlfreien Übungen setzen sich aus vier Übungsgruppen zusammen, aus denen je eine Übung abgelegt werden muß.

Die Bedingungen gliedern sich in:

a) Theoretisches Wissen,

b) Pflichtübungen,

c) Wahlübungen.

Bedingungen Stufe I

Stufe I vom vollendeten 10. bis zur Erreichung des 12. Lebensjahres

Theoretisches Wissen

1. Lebensbeschreibung unseres Präsidenten Wilhelm Pieck.
2. Warum müssen wir unsere Heimat lieben?
3. Warum sind die Jungpioniere der Sowjetunion unser Vorbild?

Pflichtübungen

1. Gruppe: Gymnastische Übungen (siehe Anhang)

2. Gruppe: 25-m-Schwimmen ohne Zeit

3. Gruppe: Sprung ins Wasser

4. Gruppe: Seilspringen (6 Schlußsprünge ohne Zwischenhupf)

5. Gruppe: Fußmarsch 4 km in 1 : 40 Std.

Wahlübungen

1. Gruppe: 60-m-Lauf in 11,0 Sek. oder 100-m-Eislauf in 22 Sek.

2. Gruppe: Weitsprung 2,75 m oder Hochsprung 0,70 m oder Bockspringen über ein gleichaltriges Mädel

3. Gruppe: Schlagballweitwurf (80 g) 22 m oder Zielwerfen nach einer menschengroßen Figur (Kriegshetzer), Entfernung 7 m, 5 Würfe, 3 Treffer

4. Gruppe: Skilauf, 1,5 km in 18 Min., Waldlauf 300 m ohne Zeit, Teilnehmer starten geschlossen.

Bedingungen Stufe II

Stufe II vom vollendeten 12. bis zur Erreichung des 14. Lebensjahres.

Theoretisches Wissen

1. Unser Präsident Wilhelm Pieck als unermüdlicher Kämpfer für den Frieden.
2. Erkläre drei Gesetze der Jungen Pioniere, die durch die Prüfungskommission benannt werden.
3. Warum lieben wir die Sowjetunion?

Pflichtübungen

1. Gruppe: Gymnastische Übungen.

2. Gruppe: Schwimmen 50 m ohne Zeit.

3. Gruppe: Sprung ins Wasser.

4. Gruppe: Seilspringen, viermal Schlußhüpfer, viermal Hüpfen auf dem linken Bein und einmal Überkreisen im Schlußhupf.

5. Gruppe: Fußmarsch 5 km in 2:00 Std.

Wahlübungen

1. Gruppe: 75-m-Lauf in 13 Sek. oder 100-m-Eislauf in 20 Sek.

2. Gruppe: Weitsprung 3,20 m oder Hochsprung 1 m oder Grätsche über den Bock 1 m.

3. Gruppe: Schlagballweitwurf (80 g) 30 m oder Kugelstoßen oder Steinstoßen (2,5 kg) 5 m.

4. Gruppe: Skilauf 1,5 km in 18 Min. Waldlauf 400 m ohne Zeit. Teilnehmer starten geschlossen.

Gymnastik Stufe I

Zählzeiten:

1 Aus der Grundstellung niedergehen zur Hocke, Hände berühren den Fußboden außerhalb der Knie.

2 Nachfedern.

3 Knie strecken in den Stand, Arme in die Hochhalte und Heben in den Zehenstand.

4 Rückfedern.

5—7 Wiederholung der Übungen von 1—3.

8 Sprung in den Grätschstand, Arme in die Hochhalte, die linke Hand zur Faust geballt, rechte Hand umfaßt die Faust.

9 Rumpfbeugen mit Durchschlagen der Arme.

10	Nachfedern.
11	Rückbewegung zur Ausgangsstellung.
12	Rückfedern.
13—15	Wiederholung der Übungen von 9—11.
16	Arme in die Schlaghalte (Arme gebeugt, Handflächen zeigen nach unten).
17	Zurückschlagen der gebeugten Arme.
18	Rückfedern.
19	Zurückschlagen der Arme in die Seithalte mit Heben in den Zehenstand.
20	Rückfedern.
21—24	Wiederholung der Übungen von 17—20.
25	Rumpfseitvorbeugen links, beide Hände berühren den Fußboden neben dem linken Fuß (Aufheben eines Steines).
26	Rumpfseitvorbeugen rechts, Hände berühren den Fußboden neben dem rechten Fuß (Weglegen des Steines).
27—28	Langsames Aufrichten des Körpers bis zur vollkommenen Streckung mit Hochhalte der Arme.
29—32	Wiederholung der Übungen von 25—28.
33—40	Beschreiben eines kleinen Kreises in 8 Takten nach links (Arme sind in Hüfthalte, linker Fuß beginnt, Laufschritt).
41—44	4 Hopserschritte vorwärts.
45	Sprung in den Grätschstand, Zusammenklatschen der Hände über dem Kopf (Hampelmann).
46	Schlußsprung, Zusammenklatschen der Hände hinter dem Rücken.
47—48	Wiederholung der Übungen von 45—46. Beim letzten Schlußsprung Grundstellung einnehmen.

Gymnastik Stufe II

Zählzeiten:

1	Aus der Grundstellung niedergehen zur Hocke, Hände berühren den Fußboden außerhalb der Knie.
2	Durchdrücken der Knie, Hände bleiben auf dem Fußboden.
3	In die Hocke gehen.
4	Durchdrücken der Knie, Hände bleiben auf dem Fußboden.
5	In die Hocke gehen.
6	Aufrichten zum Stand.
7	Niedergehen zum Schneidersitz.
8	In den Grätschsitz gehen, Arme in die Seithalte.

9 Rumpfseitbeugen nach links, die rechte Hand berührt die linke Fußspitze.

10 Rumpfseitbeugen nach rechts, die linke Hand berührt die rechte Fußspitze.

11—14 Zweimalige Wiederholung der Bewegungen von 9—10.

15 Anziehen der Beine zum Schneidersitz und ohne Gebrauch der Hände aufstehen.

16 Sprung in den Grätschstand, Rumpfdrehen links, Arme in die Schräghochhalte.

17 Schwingen der Arme nach rechts durch die Tiefe mit vorgeneigtem Oberkörper (Glockenschwung).

18 Glockenschwung nach links.

19—22 Zweimalige Wiederholung der Bewegungen von 17—18.

23 Beide Arme in die Schräghochhalte links, rechter Arm schwingt am Körper vorbei, Arme in die Seithalte.

24 Drehen der Handflächen nach oben.

25 Drehen der Arme und Handflächen nach innen, bis die Handflächen wieder nach oben zeigen.

26 Zurück in die Ausgangsstellung (Grätschstand). Arme in die Seithalte, Handflächen nach oben.

27—32 Dreimalige Wiederholung der Bewegungen von 25—26.

33—38 Arme in die Seithalte, Handflächen zeigen nach unten. Arme beschreiben Trichterkreise, klein anfangen, bis zum größtmöglichen — vorwärts —.

39 Laufstellung einnehmen. Niedergehen zur Hocke.

40 In den Liegestütz (rücklings) gehen.

41 Hochheben des linken angehockten Beines bis an den Kopf.

42 Zurück zur Ausgangsstellung (Liegestütz rücklings).

43 Hochheben des rechten angehockten Beines bis an den Kopf.

44 Zurück zur Ausgangsstellung.

Gymnastik Stufe II

45 Hochheben des linken angehockten Beines bis an den Kopf.

46 Zurück zur Ausgangsstellung.

47—48 Aufrichten zum Stand und Laufstellung einnehmen.

49—55 Schlußhüpfen, auf 55 m in die Hocke gehen und zum Strecksprung ansetzen.

56 Strecksprung am Ort mit Hochwerfen der Arme.

57—58 Laufstellung, Seitheben der Arme bis zur Hochhalte, dabei in den Zehenstand gehen (einatmen).

59—60 Senken der Arme über die Seithalte, zurück in die Laufstellung (ausatmen).

61—62 Wiederholung der Bewegungen von 57—58.

63 Ruckartiges Zusammenfallen des Körpers (ausatmen).

64 Aufrichten zum Stand.

Sportleistungsabzeichen der Jungen Pioniere

Bedingungen für Jungen

Das Sportleistungsabzeichen umfaßt in beiden Stufen für die Schüler:

a) obligatorische Bedingungen,
b) wahlfreie Bedingungen.

Die obligatorischen Bedingungen umfassen:

1. Eine Prüfung über gesellschaftliche Themen, die je Stufe unterschiedlich sind.
2. Sportliche Pflichtübungen, getrennt nach Jungen und Mädel und Altersstufe.

Die wahlfreien Übungen setzen sich aus vier Übungsgruppen zusammen, aus denen je eine Übung abgelegt werden muß.

Die Bedingungen gliedern sich in:

a) Theoretisches Wissen,
b) Pflichtübungen,
c) Wahlübungen.

Bedingungen Stufe I

Stufe I vom vollendeten 10. bis zur Erreichung des 12. Lebensjahres

Theoretisches Wissen

1. Lebensbeschreibung unseres Präsidenten Wilhelm Pieck.
2. Warum müssen wir unsere Heimat lieben?
3. Warum sind die Jungpioniere der Sowjetunion unser Vorbild?

Pflichtübungen

1. Gruppe: Klimmziehen 3mal (Sprunghöhe)
2. Gruppe: 50-m-Schwimmen ohne Zeit
3. Gruppe: Springen vom 1-m-Sprungbrett in tiefes Wasser
4. Gruppe: Gymnastische Übungen (siehe Anhang)
5. Gruppe: Fußmarsch 5 km in 2:0 Std.

Wahlübungen

1. Gruppe: 60-m-Lauf in 10,0 Sek. oder
100-m-Eislauf in 20 Sek.

2. Gruppe: Weitsprung 3 m oder
Hochsprung 80 cm oder
Sprung über den Bock,
90 cm hoch

3. Gruppe: Schlagballweitwurf (80 g)
30 m oder
Zielwerfen, 10 m Entfernung, nach einer menschengroßen Figur (Kriegshetzer), 5 Würfe, 3 Treffer

4. Gruppe: Skilanglauf 2 km in 18 Min.
600 m Waldlauf ohne Zeit
Teilnehmer starten geschlossen

Bedingungen Stufe II

Stufe II vom vollendeten 12. bis zur Erreichung des 14. Lebensjahres

Theoretisches Wissen

1. Unser Präsident Wilhelm Pieck als unermüdlicher Kämpfer für den Frieden.
2. Erkläre drei Gesetze der Jungen Pioniere, die durch die Prüfungskommission benannt werden.
3. Warum lieben wir die Sowjetunion?

Pflichtübungen

1. Gruppe: Klettern an Tau oder Stange 4 m hoch
2. Gruppe: Schwimmen 100 m ohne Zeit
3. Gruppe: Springen vom 1-m-Sprungbrett (Kopfsprung)
4. Gruppe: Fußmarsch 8 km in 3:00 Std.
5. Gruppe: Gymnastische Übungen (siehe Anhang)

Wahlübungen

1. Gruppe: 75-m-Lauf in 12 Sek. oder
100-m-Eislauf in 18 Sek.

2. Gruppe: Weitsprung 3,80 m oder
Hochsprung 1,10 m oder
Grätsche über den Bock 1,20 m ohne Sprungbı

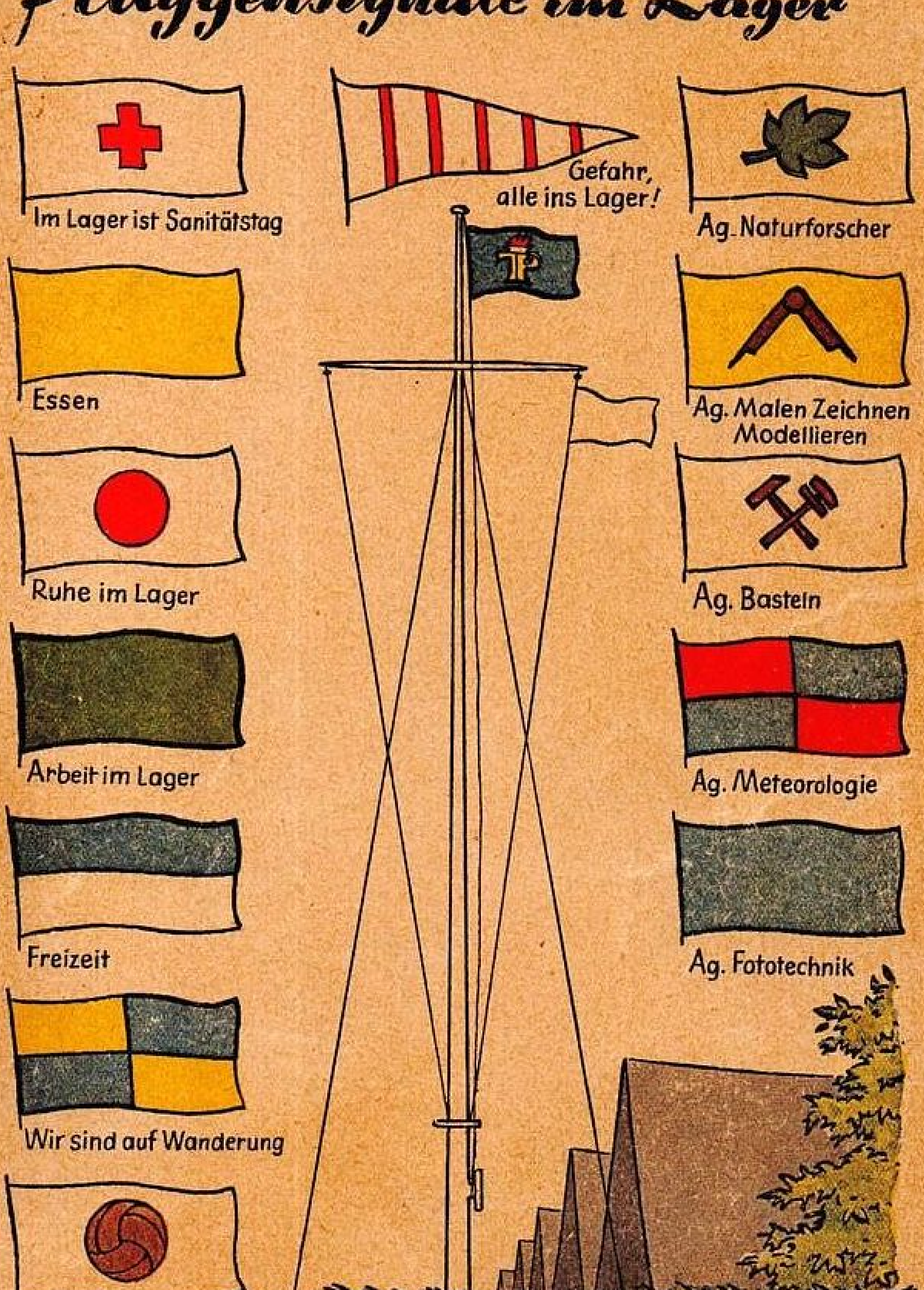
3. Gruppe: Schlagballweitwurf 40 m oder
Kugelstoßen (4 kg) 6 m

4. Gruppe: Skilauf 2 km in 15 Min.
Waldlauf 800 m ohne Zeit
Teilnehmer starten geschlossen

INHALTSVERZEICHNIS

Herausgegeben vom Zentralrat der Freien Deutschen Jugend, Abt. Junge Pioniere und Schulen

2326/551 A. f. I. B. 100 035/51


Flaggensignale im Lager
Im Lager ist Sanitätstag
Gefahr, alle ins Lager!
Ag. Naturforscher
Essen
Ag. Malen Zeichnen Modellieren
Ruhe im Lager
Ag. Basteln
Arbeit im Lager
Ag. Meteorologie
Freizeit
Ag. Fototechnik
Wir sind auf Wanderung
Sportarbeit